This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

25227.2.2

Harvard College Library

FROM THE

LUCY OSGOOD LEGACY.

"To purchase such books as shall be most needed for the College Library, so as best to promote the objects of the College."

Received 11 Feb, 1892.

LE SURNATUREL

DANS

LES CONTES POPULAIRES

LE PUY. — IMPRIMERIE MARCHESSOU FILS.

LE SURNATUREL

DANS

LES CONTES POPULAIRES

PAR

CHARLES PLOIX

PARIS
ERNEST LEROUX, ÉDITEUR
28, RUE BONAPARTE, 28

1891

25227.2.2

HARVARD COLLEGE
FEB 11 1892
LIBRARY

Gift Copyright Fund.

PRÉFACE

Dans l'ouvrage que j'ai publié en 1889 sous le titre « La nature des Dieux » [1], suivant la voie tracée par Kuhn, Max Muller, etc., c'est-à-dire par l'école mythologique naturaliste, j'ai cherché à expliquer, d'une manière plus précise qu'on ne l'avait fait antérieurement, comment les dieux du polythéisme gréco-romain étaient à l'origine des personnifications d'un même phénomène naturel et avaient représenté la lumière naissante. Pour que la démonstration fut complète, je me suis efforcé de montrer par quelles déductions logiques l'homme avait pu être conduit à attribuer à ces personnifications toutes les propriétés qui sont devenues plus tard les caractéristiques de la divinité. J'ai affirmé un

1. Un vol. in-8°, Bouillon, édit.

certain nombre d'idées, j'ai laissé les autres avec des points d'interrogation. J'espérais que mon travail pourrait servir de base à des discussions qui jetteraient une lumière nouvelle sur le sujet étudié. Il me semble que la question est toujours au même point.

Pour vouloir défendre la théorie naturaliste, je suis, paraît-il, arrivé trop tard. Il y a longtemps que la cause est entendue. Cette théorie a été soutenue, il est vrai, autrefois; elle a même eu son moment de faveur. Aujourd'hui elle est complètement démodée, il faut la laisser dans l'oubli où elle a été justement ensevelie. « L'œuvre de M, Ploix, a dit un critique, est le dernier effort, le dernier souffle de l'école philologico-physique en mythologie. Les idées qui y sont exprimées sont celles qui, de gradation en gradation et arrivées à leurs conséquences extrêmes, ont fini par aboutir à nous représenter le Petit-Poucet ou le petit Chaperon rouge comme des personnifications de l'aube, de même que la vache noire et le loup qui les avalent personnifient la nuit. » Ce critique a raison et je ne reculerai pas devant les consé-

quences extrêmes du naturalisme. Le présent travail a précisément pour but de démontrer que les héros de nos vieux contes ne diffèrent pas des héros des légendes religieuses des Aryens et que le fond originaire du récit est la description d'un phénomène naturel qui est le lever du jour après son emprisonnement dans la nuit.

Je ne prétends pas que le conte décrive précisément la naissance de la lumière. Le récit a subi de telles modifications qu'on ne saurait plus y reconnaître la représentation exacte du phénomène. Mais tout ce qui s'y trouve de surnaturel a été emprunté à des mythes qui le décrivaient. Les principaux personnages, leurs aides surnaturels, les lieux où ils se meuvent, sont les personnages, les actes et les lieux dont parlaient ces mythes, et ceux-ci, par conséquent, ont été le point de départ des contes actuels.

Il n'y a que deux explications possibles de la légende : l'évhémérisme et le naturalisme. L'évhémérisme a encore des défenseurs, et M. Mac Ritchie, dans un très savant ouvrage, *(the testimony of the tradition)*, a récemment tenté

d'assigner une existence réelle à la petite race des nains de nos traditions. Le naturalisme n'est pas tout à fait mort, comme le prétendent quelques mythographes. Il ne suffit pas de dire que ses partisans soutiennent des étymologies hasardées ou interprêtent d'une façon erronée certains détails. Tant que la théorie sur laquelle il s'appuie n'aura pas été démontrée fausse par des arguments décisifs, et surtout tant qu'elle n'aura pas été remplacée par une hypothèse plus certaine, il pourra continuer à s'affirmer et je suis convaincu qu'il triomphera définitivement.

CH. PLOIX.

INTRODUCTION

LES CONTES MYTHIQUES

De tous les documents que recueillent avec tant de soin les folkloristes, les contes sont peut-être les plus intéressants. Ils constituent à eux seuls une des grandes divisions du folklore, qui peut, elle-même, se partager en plusieurs catégories. Pour en faciliter l'étude à ceux qui veulent établir des points de comparaison entre ces récits, il est indispensable d'établir certaines divisions. On doit en faire trois classes distinctes : 1° les contes mythiques ; 2° les fables ou apologues ; 3° les facéties. Nous nous occuperons seulement ici de la première.

J'entends par contes mythiques ceux où il est question de choses merveilleuses ou surnaturel-

les [1]. Un acte mythique est un acte qui est au-dessus des facultés humaines. Le personnage qui accomplit un pareil acte est un personnage mythique. Le lieu où se passe l'événement est un lieu mythique, c'est-à-dire un lieu extra-terrestre (au moins à l'origine du récit) et qui conserve le plus souvent dans la narration quelque caractère merveilleux. Les contes mythiques méritent une explication spéciale; c'est cette explication que je me propose de développer.

Je me trouve sur ce point en opposition avec les partisans de la nouvelle école mythologique qui s'intitule école anthropologique. Ceux-ci me permettront peut-être de faire des contes précités une division spéciale du folklore, puisqu'ils traitent de sujets particuliers; mais ils n'admettront pas qu'on veuille leur chercher une interprétation. Pour eux, en effet tous les contes quels qu'ils soient, sont le produit de la fantaisie et de l'imagination humaines; ils ne cachent aucun mystère dont on ait besoin de soulever le voile. Toutes ces histoires ont été inventées à l'époque où l'humanité était encore à l'état sauvage, et l'intelligence humaine, à l'état sauvage,

1. *What makes mythology mythological, in true sense of the Word, is what is utterly inintelligible, absurd, etrange, mirabulous* (Max Muller).

se livrerait naturellement à de pareilles créations. Je ne pense pas que personne se refuse à reconnaître que ces contes datent d'un temps où l'humanité n'était pas encore civilisée, mais ce n'est pas une raison suffisante pour ne pas rechercher par quel travail de son intelligence l'homme sauvage, dont les facultés ne diffèrent pas des nôtres, les a imaginés. Nos premiers ancêtres ne concevaient pas le monde extérieur comme nous le concevons aujourd'hui, cela est certain. Ils avaient moins de connaissances, parce qu'ils avaient fait moins d'observations; ils ne pouvaient profiter, comme nous le faisons, de l'expérience acquise par les prédécesseurs, car nous devons toute notre science à ceux qui ont vécu avant nous. Mais le cerveau de l'homme sauvage est le même que le nôtre; la seule différence est, non dans la nature, mais dans le développement et l'intensité des facultés, c'est-à-dire des fonctions.

On répète souvent, il est vrai, que l'homme primitif a beaucoup d'imagination [1], beaucoup plus probablement que l'homme civilisé; et l'on est disposé à croire que cette imagination explique tout, qu'elle peut se livrer à tous les écarts et à toutes

1. Le fait du langage par images, est ici hors de la question.

les fantaisies. Cette supériorité des sauvages, au point de vue imaginatif, me semble avoir été jusqu'à présent plus affirmée que démontrée; c'est là une opinion qui mériterait un examen sérieux, et je crains qu'elle ne soit précisément basée sur l'existence des récits surnaturels dont il est ici question. Quoiqu'il en soit, cette imagination ne saurait être désordonnée; elle doit avoir ses règles et ses limites. L'intelligence humaine a ses lois, comme tout ce qui existe : toutes ses perceptions lui viennent de l'extérieur, et elle ne travaille que sur les matériaux qui lui ont été fournis par l'observation. On est donc autorisé à se demander comment elle a pu concevoir des idées en dehors de l'observation, et surtout des idées en opposition avec l'observation.

Je chercherai la solution de la question dans l'étude des contes des peuples aryens, c'est-â-dire des peuples qui parlent les langues qu'on est convenu d'appeler aryennes. Je ferai remarquer incidemment que ces contes ne témoignent guère d'une imagination exubérante chez leurs auteurs. On s'est aperçu depuis longtemps que ces histoires sont toutes les mêmes, qu'elles se ramènent facilement à un petit nombre d'idées mères, que l'on retrouve dans chacune d'elles les mêmes éléments combinés en

proportions diverses et en ordres variés. Les développements ou les modifications que le temps y a introduits par suite de leur transmission orale ne portent que sur les détails et laissent généralement reconnaître le fond originaire. Ce sont des broderies sur des thèmes toujours les mêmes et, si l'imagination a créé les contes, il faudrait admettre que cette imagination s'est tout à coup éteinte après leur création chez les peuples qui les ont emportés avec eux dans leurs courses errantes ; cependant ces peuples sont demeurés encore pendant de longs siècles à l'état barbare, puisque notamment toute l'Europe centrale et septentrionale n'était pas encore civilisée au commencement de notre ère.

L'uniformité du sujet des contes prouve encore que les faits qui en constituent le fondement n'ont pas été arbitrairement choisis et qu'ils devaient avoir, pour leurs inventeurs, une importance capitale. Il serait autrement impossible de comprendre qu'on se fut complu à les répéter aussi souvent et sous tant de formes. Les contes mythiques sont les productions où l'imagination a du avoir le moindre rôle. On peut donc en chercher une autre explication.

Puisque tous les récits aryens se ressemblent,

l'explication des uns entrainera forcément celle des autres. Nous pouvons donc limiter le champ de notre examen. Il importe seulement de choisir parmi les contes ceux qui paraissent avoir subi le moins d'altérations, et dans lesquels nous aurons plus de chances de distinguer le mythe qui en a constitué le point de départ et nous pourrons plus sûrement l'interprêter. Je prendrai pour sujet de mon étude les contes germaniques recueillis par les frères Grimm. Ils sont beaucoup moins altérés que les contes recueillis sur le sol de la France et la raison en est simple, les Allemands étant parvenus à la civilisation plus tardivement que les Gaulois. — Je laisserai au lecteur le soin de faire des rapprochements avec le folklore des autres peuples aryens; ce sera chose facile. En outre, dans les contes des frères Grimm, mon attention se portera seulement sur ceux qui me paraissent contenir des éléments surnaturels. Il y en a la moitié dans ce cas.

Quelques mots, avant d'aller plus loin, pour mieux préciser ce que j'entends par un conte mythique ou plutôt par un fait mythique. Je ne range pas dans cette catégorie les histoires qu'on appelle plus spécialement en français des *fables* et, dans les contes qui ne sont pas des fables, je ne regarde

pas comme mythiques les conversations des animaux entre eux, ni leur intervention accidentelle lorsqu'ils ne sont pas d'autres êtres transformés ou qu'ils ne font aucune action surnaturelle. L'homme primitif a cru toute la nature animée, a prêté aux bêtes ses idées et ses sentiments; c'est là un fait universel et je remarquerai, en passant, que ce fait a été expliqué et n'a pas été seulement attribué à l'imagination. Il caractérise ce qu'on a appelé l'état fétichique. Je n'ai pas à insister sur ce point. Mais lorsque l'on raconte, par exemple, qu'un être humain s'est transformé en animal, nous sommes alors dans le domaine du surnaturel. La différence qu'il y a entre le civilisé et le sauvage, c'est que le civilisé ne croira pas à cette transformation, tandis que le sauvage pourra y ajouter foi. Le sauvage, ignorant absolument les lois naturelles, n'a aucun motif de rien croire impossible. Je pense cependant que, la première fois qu'il entendra parler d'une pareille métamorphose, il éprouvera un sentiment d'étonnement, parce que le fait est en dehors de toute observation. Il me semble donc difficile qu'il puisse l'imaginer spontanément.

On a déjà interprété les contes aryens. On a comparé Cendrillon à l'aurore, ainsi que le petit Chaperon-rouge; on a assimilé le petit Poucet à

l'Hermès grec qui, lui-même, est le crépuscule personnifié. — La vache noire qui avale le petit Poucet, le loup qui mange le petit Chaperon-rouge sont des représentations de la nuit qui fait disparaître la lumière; et on a cru retrouver, en un mot, dans les personnages du folklore, des personnages de la mythologie aryenne. Je n'ai pas la prétention de rien inventer; je ne ferai que généraliser cette idée, en m'efforçant de lui donner plus de précision. Les récits mythologiques et les histoires du folklore sont en effet identiques; les mêmes faits surnaturels se rencontrent dans les uns et dans les autres; l'origine du merveilleux qui s'y révèle doit donc être la même; j'espère d'ailleurs le prouver par la discussion qui va suivre. La seule différence qui existe, et elle est intéressante à noter, c'est que dans la légende mythologique les personnages et les lieux portent des noms déterminés, tandis que généralement, dans le conte, ils restent anonymes. Je reviendrai sur ce point.

Je me propose donc ici d'établir l'assimilation du conte et du mythe. Mais, de même que j'ai limité mon examen des récits folkloriques à ceux recueillis par les frères Grimm, je me bornerai dans mes comparaisons, à la mythologie hellénique. J'ai expliqué, dans l'ouvrage que j'ai publié

sur la *Nature des dieux,* comment je comprenais l'origine des divinités grecques et de leurs légendes. J'appliquerai aux contes le même mode d'interprétation.

Je crois que les dieux, les demi-dieux, les personnages qui jouent le rôle du héros dans le mythe sont des personnifications de la lumière; je crois que le mythe a eu d'abord pour objet de raconter la conquête de la clarté diurne disparue pendant la nuit, ou la victoire de la lumière sur l'obscurité. Le lieu de l'action était en dehors de la terre, dans le ciel. Postérieurement, le sens originaire du récit fut oublié; le théâtre des événements fut transporté sur la terre, les personnages devinrent des personnages humains. On ne put cependant enlever aux lieux et aux êtres tous leurs caractères. Ils conservèrent des traces suffisantes de leur nature primitive qui ne permettent pas de les confondre avec des mortels ordinaires ou avec les pays que nous habitons. C'est là ce qui constitue le côté surnaturel de la légende, à l'aide duquel on peut remonter à l'idée qui lui a donné naissance. Or ce surnaturel se retrouve à la fois dans le mythe et dans le conte, et il s'y montre précisément sous les mêmes formes, C'est qu'en effet, les héros du conte sont d'anciens dieux

descendus sur la terre et leurs exploits, comme ceux des héros grecs, n'ont d'autre but que de délivrer la lumière de la prison où la retient momentanément l'obscurité.

Pour démontrer ce que j'avance, je n'aurai pas besoin de discuter chaque récit en particulier, je ne discuterai même complètement aucun d'eux. En prenant un conte isolé, on peut facilement se tromper sur la détermination des détails qu'il faut mettre en saillie ; les traits qui méritent d'appeler l'attention sont ceux que l'on voit répétés dans un grand nombre de contes, cette répétition devant faire supposer qu'ils se rencontrent déjà dans les récits les plus anciens. J'examinerai donc seulement les faits généraux, m'occupant exclusivement de ce qui est surnaturel, laissant de côté tous les incidents qui ne sont que des reproductions des événements ordinaires de l'existence humaine et dont l'introduction est certainement due à l'imagination des narrateurs. Ces incidents peuvent nous donner d'intéressants renseignements sur les mœurs de la population qui a donné au conte la forme sous laquelle il a été recueilli, ils ne nous apprennent rien sur son sens originaire. Je mettrai donc à part tous les éléments mythiques, et je chercherai à interpréter chacun d'eux

séparément, sans préoccupation des combinaisons multiples et variées dans lesquelles on les a fait entrer. Ces combinaisons sont postérieures à la formation du mythe qui est toujours simple au début; elles sont le résultat des modifications lentes, mais continues, que la tradition orale a apportées à la narration dans le long cours des siècles qui se sont succédés depuis le moment de la création des thèmes primitifs.

Je traiterai successivement des personnages, des lieux et des actions mythiques.

CHAPITRE PREMIER

LES PERSONNAGES DU CONTE

Le héros.

Nous commencerons par étudier le principal personnage du conte, celui à qui arrivent les aventures, et que nous appellerons le héros. Ce héros n'est pas toujours du sexe masculin; c'est alors l'héroïne. Certains contes ont les deux. Lorsque le récit se termine par un mariage, je donnerai toujours aux deux conjoints les dénominations de héros et d'héroïne, bien que l'un des deux ne remplisse parfois qu'un rôle très secondaire. Mais nous verrons qu'ils sont de la même famille.

Dans la mythologie grecque, le principal personnage de la légende a été originairement un dieu, c'est-à-dire un dèva, un lumineux. Lorsque l'action mythique a été regardée comme s'étant passée sur la terre, le dèva est devenu un demi-dieu, et a reçu la qualification spéciale de héros ;

c'est un être hybride, moitié dieu, moitié homme, à qui l'on constitue une généalogie semi-divine, semi-humaine. Mais il faut remarquer que sa famille humaine est toujours une famille royale. Avec le temps, son origine directement divine reste dans l'ombre, il devient un roi ou un fils de roi. Là s'arrête la transformation ; il n'est jamais un mortel ordinaire, il garde toujours son caractère de supériorité et fait partie de la classe sociale la plus élevée.

Dieux et rois se confondaient d'ailleurs facilement ; on donnait le nom de roi à la fois aux dieux et aux chefs. On disait *Jupiter rex*, Zeus βασίλευς, Zeus ἄναξ, etc. Chez les Latins, Janus, Faunus, Saturne passaient pour d'anciens rois du pays. En Grèce, la légende rattachait parfois les héros aux dieux en les supposant fils de Zeus, comme Héraklès ; leur mère était une fille de roi. Ceux qui n'avaient pas été engendrés par un dieu étaient rois comme Cadmus à Thèbes ou Ulysse à Ithaque. Le plus grand nombre n'étaient pas encore sur le trône, ils étaient fils de rois et leur âge en était la raison. Car ils étaient toujours jeunes, comme d'ailleurs les dieux eux-mêmes que l'art grec nous représente toujours (sauf Zeus et Poséidon) dans tout l'éclat de l'adolescence, toujours beaux et

toujours jeunes (ἀει κάλος καὶ ἀει νέος) et nous verrons ces deux caractères toujours attribués au héros du conte.

Les exemples des héros, fils de rois, sont trop nombreux pour qu'il soit utile d'insister. Les généalogies de Thésée, de Bellérophon, de Jason, de Méléagre, d'Œdipe et d'Achille sont connues de tous.

Les femmes qui jouent un rôle important dans le mythe sont aussi des filles de rois. Quelles sont les maîtresses de Zeus? C'est Danaé, fille d'un roi d'Argos; Io, fille aussi d'un roi d'Argos; Alcmène, fille d'un roi de Mycènes; Europe, fille d'un roi de Phénicie, etc. Les héroïnes de la légende, personnifications féminines de la lumière comme les déesses olympiennes, sont aussi de race royale. Andromède est la fille du roi d'Ethiopie; Atalante, la fille du roi d'Arcadie; Déjanire, la fille du roi de Calydon; Médée la fille du roi de Colchide, Aiètès; Atalante a pour père le roi de Crète, Minos, etc.

Si maintenant nous passons aux contes germaniques et si nous cherchons quelle est la condition sociale du héros, nous constaterons que, *le plus souvent,* il est un *fils de roi.* Lorsqu'au début de l'histoire, il n'est pas un prince, il épouse à la

fin une fille de roi et deviendra roi plus tard. Pourquoi a-t-il cessé momentanément d'être un prince ? c'est ce que nous examinerons tout à l'heure. Quoi qu'il en soit, le dénouement lui rend la situation qui convient à sa nature originaire. Et de même pour l'héroïne : elle est princesse ou elle épouse, quand la narration se termine, un fils de roi ; elle épouse une fois un roi (13 [1]).

Dans un des contes (33), le personnage mâle est un fils de comte. Dans un autre (174), il est comte ; dans un troisième (130), chevalier. — L'héroïne est une fois la fille d'un comte (163). — Ces qualifications sont évidemment des variantes de celles de prince ou de princesse ; et il n'y a pas lieu de s'y arrêter. Le héros semble avoir un peu descendu dans l'échelle sociale, mais il est toujours dans les rangs supérieurs et, au moyen âge, certains comtes étaient de véritables souverains dans leurs domaines.

Il y a donc ici accord entre le conte et le mythe. Le héros peut donc être un ancien dêva, un lumineux. Mais il y a des cas, et ils sont assez nombreux, où ce personnage ne se montre pas sous la forme d'un prince, et, chose remarquable, il appar-

1. Les chiffres entre parenthèses indiquent les numéros des contes de Grimm auxquels on doit se référer.

tient alors aux derniers rangs de la société et les humbles fonctions qu'il remplit au début ne laissent guère soupçonner qu'il est destiné à occuper un trône. Tantôt c'est un simple chasseur, un soldat qui a fini son temps de service ; tantôt il exerce le métier de bûcheron, ou de tailleur, etc. Sous cette grossière enveloppe, pourrons-nous retrouver des traces du dêva originaire? Il est indispensable d'expliquer ces aspects différents; on ne saurait supposer qu'ils sont le produit de la fantaisie et de simples variantes. On ne fait pas d'un prince un bûcheron sans défigurer le récit. Entre ces conditions extrêmes attribuées au hèros, il devrait y avoir des intermédiaires et il n'y en a pas.

On pourrait sans doute penser qu'il y a des histoires de prince et des histoires de bûcheron ou de tailleur, dans lesquelles chacun d'eux joue un rôle particulier. Il n'en est pas ainsi; princes et hommes de basse extraction jouent le même rôle, accomplissent les mêmes exploits; nous devons donc admettre qu'il y a entr'eux identité, qu'ils sont un seul et même personnage. Il faut trouver la raison de ces métamorphoses.

Après les princes, le héros que les contes de Grimm mettent le plus souvent en scène est le

tailleur (un dixième des contes mythiques [1]) : c'est là, à mon avis, un des traits les plus singuliers de ces vieilles traditions. Le choix d'un tailleur pour en faire un héros est trop étrange pour être l'effet du hasard ; il se répète d'ailleurs trop souvent. Si les contes sont très anciens, s'ils sont le produit de l'imagination des peuples sauvages, le tailleur ne devait pas y figurer au commencement, car les tribus sauvages ne connaissent pas le métier de faire des vêtements pour les autres. Il a donc dû s'y introduire à une époque récente et cependant rien ne justifie cette introduction, car il n'est jamais question de faire des habits et, en fait, ce tailleur n'a aucune occasion d'exercer ses talents. On dit quelque part qu'il est tailleur du roi ; mais quand le héros est chasseur, on le fait aussi chasseur du roi. On explique ainsi leur séjour dans la demeure royale ; les événements auxquels ils sont mêlés sont sans aucun rapport avec leur profession.

Le récit originaire ne devait pas connaître le tailleur et je crois qu'il faut constater ici un des résultats de l'influence du langage sur la pensée. N'oublions pas que le héros est l'être à qui nous

1. Contes 18, 35, 45, 107, 114, 129, 163, 182, 183.

devons la lumière. J'ai expliqué dans mon ouvrage sur la *Nature des dieux* [1] comment l'apparition du jour pouvait éveiller dans l'esprit deux idées, celle de la lumière qui nous éclaire et celle de la percée faite dans le rideau ténébreux de la nuit. De là deux expressions pour représenter le phénomène : l'aube (*alba*, la clarté blanche) et le *point* du jour (*day break, tages anbruch*). De là aussi deux manières de se figurer l'être qui personnifie le phénomène, comme un dêva, c'est-à-dire un lumineux, ou comme celui qui pratique l'opération de la percée de l'obscurité.

Dans ce dernier cas, il se nomme en grec Kronos (de la racine *kar,* couper), en latin *Cerus* (surnom de Janus), c'est-à-dire celui qui coupe, qui divise. En allemand il dut s'appeler *Schneider*. Quand le jour paraissait, les germains pouvaient dire : voilà *Schneider* qui arrive et qui accomplit sa besogne. Le *Schneider* était donc pour eux identique au dêva ; mais, avec le temps, lorsque le sens du mythe fut perdu, ils ne comprirent plus l'idée qui s'attachait à cette expression et comme *Schneider* vint à désigner dans la langue actuelle celui qui fait le métier de tailleur,

1. Chap. XXIV.

ils ne virent plus dans l'être mythique qu'un vulgaire ouvrier.

Dans le mythe ainsi conçu, le héros et la lumière sont deux choses distinctes ; la lumière est alors représentée par une héroïne, et le héros doit la délivrer. Celui-ci est destiné à combattre l'obscurité pour lui arracher la princesse qu'il épousera à la fin du conte. Il reprendra alors son rang royal et nous reconnaîtrons en lui Persée épousant Andromède après l'avoir sauvée du monstre.

En comparant le Kronos grec avec le *Schneider* germanique, on s'explique comment s'est produite la différence signalée plus haut entre le mythe et le conte. Le mot Kronos avait disparu de la langue courante. Les Hellènes n'en comprenaient plus le sens ; il devint pour eux un nom propre sans signification. Au contraire, *Schneider* resta dans la langue germanique ; seulement son sens s'y modifia comme il arrive à un grand nombre d'expressions. Mais il fut toujours un simple qualificatif. Le héros germanique est donc généralement innommé, tandis que les noms propres abondent dans les dictionnaires de la mythologie classique. On n'ignore pas d'ailleurs que les savants modernes n'en savent guère plus

que les anciens sur les étymologies des noms des dieux ou des personnages légendaires de la Grèce.

Une remarque curieuse à faire, est que Kronos et le tailleur sont représentés avec un caractère commun, qui est la ruse. Kronos passait pour un dieu rusé et, dans le conte, lorsque le héros emploie la ruse pour venir à bout des tâches qui lui sont imposées, il est généralement désigné sous le nom du tailleur.

Le héros du conte est ou tailleur, ou fils de tailleur, ou apprenti tailleur. Les deux dernières qualifications lui conviennent surtout, puisqu'il est toujours jeune. Ce sont des variantes sans importance.

Après les tailleurs viennent les *bûcherons*. Celui qu'on appelle le coupeur peut aussi bien couper du bois que des étoffes destinées à faire des vêtements. Mais il y a peut-être une raison spéciale qui en fait un abatteur d'arbres. Dans la mythologie védique, qui est probablement la source de nos mythes ou qui les présente sous leurs formes les plus anciennes, la calotte de nuages qui en veloppe la terre et l'obscurcit est assimilée à un immense végétal. Celui qui perce les nuages est alors le personnage qui coupe l'arbre ; les Ger-

mains pouvaient l'appeler *holz hacker*, celui qui fend le bois. Nous avons ici le pendant de la légende de Kronos; le bûcheron avec sa cognée nous représente le dieu armé de sa *harpè*. Celui-ci mutile Ouranos qui personnifie aussi le ciel de la nuit. Le rôle de bûcheron peut donc remonter à une époque très reculée.

Le héros sera donc bûcheron ou fils de bûcheron ou apprenti bûcheron. Sans lui donner cette dénomination, le conte l'envoie quelquefois couper des arbres (15-64-99). — L'homme qui coupe du bois pour en faire des balais (60) rentre dans la catégorie des coupeurs.

Dans un certain nombre de contes, le héros est est un *chasseur* (24-91-121-122-181) ou un *militaire* (71-81-100-101-106-116-125-133). Ici le dêva se reconnaît facilement. Il s'agit simplement de l'homme qui porte une arme et l'on sait que tous les dieux de la Grèce étaient armés. L'homme primitif conçoit la naissance du jour comme le résultat d'une lutte entre l'obscurité et la lumière, dans laquelle la lumière est toujours victorieuse. L'obscurité et la lumière ayant été anthropomorphisées, lorsqu'on eut inventé les armes, on supposa que le dieu vainqueur en devait être muni et chaque tribu mit entre les mains de l'être mythique

celle dont elle avait l'habitude de faire usage. Le héros sera donc un chasseur, non pas celui qui se met en quête de la nourriture, mais celui qui poursuit les animaux nuisibles ou dangereux pour en débarrasser la terre. Car la nuit est un être malfaisant et, dans le mythe, elle est souvent représentée sous des formes d'animaux. Les héros helléniques, Actéon, Orion, Céphalos et tant d'autres sont aussi des chasseurs et détruisent les bêtes fauves. — Dans des temps plus rapprochés, l'homme qui porte une arme devient un militaire et l'arme dont il se sert deviendra dans certains contes un fusil. Ces variantes sont conformes à la logique. — On raconte parfois que le militaire est retiré du service, a fini son temps ; le narrateur semble oublier qu'il doit être toujours très jeune. Mais, d'un autre côté, cette idée de la libération a dû lui venir forcément à l'esprit ; un militaire sous les drapeaux ne pourrait pas courir le monde et les aventures comme le fait le héros traditionnel.

Telles sont les formes sous lesquelles se présente généralement le principal personnage du conte. D'autres, plus rares, seraient encore susceptibles d'interprétations analogues. Le conte 111 met en scène un serrurier qui devient ensuite un

chasseur. Ce serrurier nous remet en mémoire Janus, le dieu des portes, qui tient une clef comme attribut, ou Hermès *le portier* ordinaire du ciel, ou Eros qui tient les clefs de tout [1].— Dans les contes 129 et 193, il est question d'un voleur. Or Hermès est encore un voleur et aussi son fils Autolykos. — Hermès a inventé la musique ; le héros du conte 8 est musicien et, comme Orphée, il attire par les sons mélodieux de son instrument les hommes et les animaux. — Le dieu grec voit tout et reçoit l'épithète de πανόπτης ; un des personnages du conte 129 se fait astronome et voit les objets les plus éloignés. Je reviendrai d'ailleurs plus loin sur ces caractères du héros.

Le héros est représenté quelquefois simplement comme un homme très pauvre ou le fils d'un homme très pauvre. C'est une idée qui peut être étrangère au mythe. Le narrateur a peut-être oublié la qualification spéciale du personnage ; il s'est seulement souvenu qu'il remplissait des fonctions subalternes et était condamné à gagner péniblement sa vie. Mais ce caractère est aussi susceptible d'une interprétation mythique qui sera donnée plus loin, et qui me paraît plus probable. — Une

1. Hy. orphiq. LVII.

fois passé à l'état d'homme pauvre, on a pu faire du héros un pêcheur ou un paysan lorsque l'histoire se racontait chez des populations adonnées à ce genre de vie.

Ces variantes du récit me semblent logiques ; je n'ai pas d'ailleurs la prétention de tout interpréter. Il suffit d'avoir fait comprendre comment le dieu a pu devenir prince, tailleur, bûcheron et militaire ; cela résume à peu près tous les cas.

Un mot seulement au sujet de la condition d'apprenti attribuée au héros. Il est dans la nature du dêva d'être un coupeur, un chasseur, un voleur. Ces qualités sont inhérentes à son essence et, s'il venait à les perdre, il ne serait plus un dêva. Il n'en est plus de même lorsque, descendu sur la terre, il devient un être humain. On peut alors supposer qu'il apprend quelque part son métier et les exemples ne manquent pas. Mais nous en constatons de pareils dans la mythologie grecque ; nous y voyons les héros étudier sous des maîtres pour acquérir les talents qui leur permettront d'accomplir leurs exploits. On doit seulement remarquer que les professeurs sont tous des personnages mythiques et il n'en saurait être autrement. Le héros doit posséder des facultés surnaturelles ; il doit prendre des leçons d'un maître qui en est

doué. C'est là un point de vue que le conte oublie quelquefois ; il nous dit alors que l'élève surpasse merveilleusement son maître.

Je ne parlerai pas ici de l'état de domesticité auquel est souvent réduit le héros ou l'héroïne. Cette particularité rentre dans un ordre d'idées que j'examinerai dans un des chapitres suivants.

Quant à l'héroïne, elle est souvent une princesse ; si elle ne l'est pas, son caractère divin originaire se révèle par sa beauté surhumaine. Elle est *toujours* la plus belle fille du monde, ou, ce qui est la même chose, supérieure en beauté à toutes les mortelles.

La beauté du héros.

Les dieux et les demi-dieux de la Grèce ont été représentés par leurs adorateurs comme des types de parfaite beauté, soit masculine, soit féminine. La lumière qu'ils personnifient est en effet, pour l'homme, la chose la plus désirable et la plus belle. Dans les contes aussi, le prince est toujours beau. L'héroïne, princesse ou non, est toujours l'idéal de la beauté ; elle est plus belle que toutes les femmes de ce monde ; elle est belle par elle même ;

elle est belle souvent encore par la richesse et la splendeur des ornements de sa toilette. L'or joue le principal rôle dans son habillement et même dans le portrait qu'on fait de sa personne. La vraie couleur de la lumière étant la couleur blanche, on se serait attendu à voir ce métal remplacé par l'argent. L'argent devait figurer dans le mythe primitif et nous trouverons encore des survivances de cette première conception de l'apparence du dieu. Avec le temps, l'or a remplacé l'argent en raison de son plus vif éclat. Le même changement s'est produit dans la légende grecque où Apollon, le dieu à l'arc d'argent, devient une divinité couverte d'or.

Le premier conte de Grimm (le prince Grenouille), nous montre le héros, au moment où il reprend la forme humaine, traîné dans un char attelé de huit chevaux blancs qui portent des plumes blanches sur la tête et dont les harnais sont d'or. — Ailleurs, il est vêtu d'un manteau brodé d'or et d'argent (22). — Il porte une couronne d'or (11) comme l'Aphrodite χρυσοστέφανος. — Sa chevelure est d'or (136) comme celle d'Apollon χρυσοκόμης ou de Dionysos χρυσοχαίτης. — Comme Apollon χρυσάωρ ou Eros χρυσοφάης, il est un enfant d'or, né des morceaux d'un poisson d'or en même

temps qu'un cheval d'or et un lys d'or (85).

Dans le conte 96, il est marqué au front d'une étoile rouge. Les Dioscures se montraient avec une étoile sur la tête.

L'héroïne aussi porte sur le front une étoile d'or (4). — Elle est la plus belle fille qui ait jamais paru à la lumière (12). — Elle est si belle que le soleil lui-même, qui pourtant a vu tant de choses, demeure saisi d'admiration chaque fois qu'il vient à éclairer son visage (1). — Aussi ne peut-on la comparer qu'à la lumière même. Elle est belle comme le soleil et blanche comme le jour (135). — Elle est belle comme le jour et blanche comme la neige (121). — Dans la fille aux oies (179), elle est belle comme le jour et lorsqu'elle se montre le matin, le peuple se réjouit comme si le soleil se levait. Ne retrouve-t-on pas dans ce détail un reste du mythe originaire?

Je ne saurais comprendre la comparaison de la beauté de l'héroïne à celle du jour que comme une réminiscence de sa nature première. Cette comparaison nous est devenue familière et n'excite plus notre attention. Mais en y réfléchissant, elle semble peu naturelle. Une femme peut être belle et le jour peut être beau; ces deux beautés sont d'un genre bien différent. En outre, les peuples primi-

tifs qui adoraient la lumière n'éprouvaient certainement pas pour la femme en général, ni pour une femme en particulier, les sentimeuts que ressentent les civilisés. Chez eux les femmes se ressemblent; l'homme sauvage regarde la femme comme un être inférieur. Le sentiment artistiqne qui nous fait apprécier la beauté des formes a mis quelque temps à se développer. La légende grecque ne nous dit pas que les héroïnes sont belles comme le jour, mais Homère nous apprend qu'Hélène, Pénélope, Hermione, Briséis étaient belles comme Aphrodite ou comme Artémis. Or le rapprochement est identique, puisque Artémis et Aphrodite sont des noms de la lumière. Nous retrouvons ici la différence signalée plus haut entre le mythe et le conte : d'un côté le nom personnel, de l'autre le terme qui exprime l'idée.

Revenons à la beauté de l'héroïne des traditions populaires. Dans le conte 179, elle est rose et blanche (couleurs de l'aube et de l'aurore); ses cheveux sont des rayons du soleil; ses yeux brillent comme des étoiles (toutes comparaisons empruntées à la lumière). Quand elle pleure, ses larmes sont des perles. — Dans d'autres contes, elle est blanche comme la neige, rouge comme le sang ou comme une rose (53-161).

Parfois l'héroïne est seule, perdue dans la forêt sombre, nue comme le dieu hellénique. Elle n'a pour se couvrir que sa chevelure, si abondante et si belle qu'elle lui constitue un splendide manteau. Ses cheveux sont généralement d'or (65); ils ressemblent à de l'or filé (18), ou ils sont d'or et d'argent (114).

La fille aux bras coupés (31) pourrait s'appeler la fille aux bras d'argent. — Je ne sais s'il serait possible de la rapprocher de l'Hèra λευκωλενος (aux bras blancs?).

Dans le conte de la mère *Holle,* lorsque la jeune fille a terminé son temps de domesticité, elle sort et, dès qu'elle paraît sur le seuil, une pluie d'or tombe sur elle et l'on peut hésiter à décider si l'or la couvre comme un vêtement ou si elle se change en une fille d'or (24). C'est Aphrodite χρύσεα, χρύσεια, πολύχρυσος. — Cette pluie d'or est l'image de la naissance de la lumière. Elle nous rappelle le moment où Apollon vient au monde, lorsque dans l'île de Dèlos tout paraît transformé en or [1].

Si nous passons à l'habillement de l'héroïne, les trois robes d'*Allerleirauh* (notre Peau d'âne) sont bien connues; l'une est couleur de soleil,

1. Callimaq. Hy. Apollon.

l'autre couleur de lune, la troisième brille comme les étoiles (65-193). Le nombre trois revenant à chaque instant dans le conte, il a fallu imaginer trois vêtements. Un seul convient réellement à la jeune fille, c'est la robe couleur du soleil; mais tous les trois gardent le souvenir de son origine céleste.

Aschenputtel (Cendrillon) porte des robes d'or et d'argent, des pantoufles de soie et d'argent, des souliers d'or (21) (cf. Héra χρυσοπέδιλος, Aphrodite ἀργυρόπεζα).—*Rottkapchen* (le petit chaperon rouge) a une robe de soie, des souliers d'argent, une couronne d'or (26), (cf. Héra, χρυσοστέφανος).—D'autres héroïnes ont des souliers rouges (47), des souliers à rosettes rouges (71), une pantoufle ornée d'une étoile (111), une jarretière d'or (11), des souliers brodés de perles (169). — L'une montre des joyaux et une agrafe d'or (60), l'autre une agrafe d'or et un collier de corail (168); celle-ci une chaîne d'or (47); celle-là des anneaux d'or (17-65).

De l'or partout. Chez la princesse du palais d'or (6), tout est en or, tables, sièges, plats, vases à boire, et le prince qui veut lui plaire n'imagine pas autre chose que de faire fabriquer par ses joailliers des oiseaux et autres animaux en or pour les lui offrir.

Sans aucun doute, les princesses réelles peuvent

être belles et elles se parent généralement de bijoux et d'ojets précieux ; mais il est impossible de méconnaître le caractère fabuleux de certains détails dans les citations précédentes. Les bras d'argent, les cheveux d'or, les cheveux qui sont en même temps d'or et d'argent appartiennent au monde surnaturel. L'enfant d'or et la fille inondée d'une pluie d'or sont des êtres mythiques. Je n'insisterai pas sur la couleur impossible des robes de Peau d'âne. Je ferai remarquer seulement l'importance que le conte paraît attribuer à la chevelure et à la chaussure. Dans la mythologie grecque, les épithètes divines se rapportent fréquemment aussi à ces deux objets. Je ne crois pas qu'on ait donné jusqu'ici l'explication de ce fait qui semble singulier. La chaussure notamment est la partie de l'habillement dont il est fait le plus souvent mention et elle est quelquefois la seule. Il faut un motif mythique pour que l'attention se porte de ce côté avec tant d'insistance.

Le héros est la première chose vue.

Un trait particulier du conte trouve encore son explication très simple si le héros personnifie la

lumière et plus spécialement la lumière matinale.

Dans le conte 88, par exemple, un père, en quête d'un objet merveilleux que lui a demandé sa plus jeune fille, trouve cet objet au pouvoir d'un lion et ne peut l'obtenir de cet animal qu'en promettant de lui livrer le premier être vivant qu'il verra en rentrant chez lui ; or c'est précisément cette plus jeune fille, l'héroïne, qui s'offre la première à ses regards et qui deviendra la propriété de la bête féroce. Quelle en est la raison? C'est que le mythe primitif devait, en parlant de l'aube, la désigner comme étant la première chose que l'on voit. Quand la nuit va faire place au jour, avant que les objets terrestres se distinguent nettement, on aperçoit d'abord une région du ciel qui s'éclaire. La lumière est la première chose créée, car on peut dire que sans elle rien n'existerait. Elle est donc la première chose vue et de même l'héroïne (πρώτος γὰρ ἐφάνθη, disent les orphiques en parlant d'Éros) est celle qui apparaît la première.

Hans le hérisson (conte 108) indique son chemin au roi égaré à la condition que ce roi lui donnera la première personne qu'il verra devant son palais en rentrant chez lui, et cette

personne est la princesse que Hans épousera.

Dans le conte 92, un petit homme noir (le diable) demande à un marchand ruiné, en échange de la richesse qu'il lui promet, le premier être qui se frottera contre ses jambes quand il rentrera dans son logis. C'est encore son fils, le héros de l'histoire, qui sera livré au démon. Ici le narrateur ne dit plus « la première chose vue » ; la forme est légèrement modifiée, mais il est évident que l'origine de l'idée est la même.

Dans le conte 181, une *Wassernix* demande au meunier, en échange de la fortune, le premier être qui naîtra dans sa maison. C'est encore le héros, la lumière matinale, c'est-à-dire la première chose créée.

La répétition d'incidents analogues conduit à en chercher l'origine dans le mythe primitif.

La mythologie grecque présente quelques traits analogues. Idoménée, roi de Crète, en danger de faire naufrage, promet à Posidon le premier objet qu'il verra en abordant dans son royaume. — L'oracle d'Apollon ordonne à Xuthos, le fils d'Hellen, de reconnaître pour son fils le premier enfant qu'il rencontrera en sortant du temple. Cet enfant est Ion, le héros qui devient l'ancêtre de la race Ionienne. Mais ces incidents n'ont pas une suite

qui permette de déterminer le caractère précis des personnages [1].

La famille du héros.

Il est souvent question du père et des frères du héros. Le père a presque toujours un rôle très insignifiant et ne paraît guère qu'au commencement du récit. Il a tantôt trois, tantôt sept, tantôt douze fils. Ces nombres sont ceux qui reviennent fréquemment dans la mythologie. Trois est le nombre sacré par excellence et une douzaine des contes germaniques connaissent trois frères. Dans un seul (129) on en voit quatre; mais, exceptionnellement, l'histoire n'a pas de héros à proprement parler ou plutôt il y en a quatre, les quatre frères s'étant distribué la

1. La Bible renferme également un récit qu'on pourrait être tenté de comparer avec les précédents. Pour s'assurer la victoire contre les Beni Ammon, Jephté promet à Iahvé la première personne qui franchira le seuil de sa maison pour venir au devant de lui. Mais on doit remarquer ici une différence importante. La fille de Jephté est réellement sacrifiée à Iahvé, tandis que l'être dont l'existence est menacée dans le conte aryen ne meurt pas et devient le héros de la légende. Je ne vois dans l'histoire biblique que la coutume barbare, bien connue chez les peuples sémitiques, de sacrifier des enfants à la divinité et souvent les premiers nés. Iahvé est le dieu du ciel; les êtres mythiques auxquels les enfants des contes de Grimm sont livrés, représentent les puissances des ténèbres.

besogne à faire. — Tous ces frères sont en général inutiles à l'action.

Quand ils sont au nombre de trois, ils servent à satisfaire à l'apparente nécessité de raconter trois tentatives pour arriver à un but. Les deux frères du héros tentent l'aventure les premiers et échouent forcément puisqu'ils n'ont aucune faculté surnaturelle. Dans quelques contes, ils continuent de se mêler à l'action, deviennent les ennemis du héros, cherchent à se débarrasser de lui lorsqu'il a réussi dans son entreprise et à se substituer à lui en s'attribuant la gloire de ses succès. Ce sont là des détails que le mythe primitif ne devait pas connaître. Ces frères ne sont pas des personnages mythiques. S'ils appartiennent réellement à la famille du héros, ils ne devraient pas être ses adversaires.

Le cas de deux frères se présente également. Tantôt ils se ressemblent (85) et nous rappellent les jumeaux de la mythologie grecque, tantôt ils ont des caractères ou des natures opposées (4-60).

Au lieu de frères, le héros peut avoir une sœur.

L'héroïne a souvent deux sœurs, quelquefois onze. Elles pourraient disparaître du récit sans qu'il en résultât aucun changement.

La seule remarque à faire au sujet de ces frères

ou de ces sœurs, est que le héros et l'héroïne sont toujours les derniers nés. Le héros épouse toujours la plus jeune des princesses et, contrairement à ce qui se passe dans les sociétés humaines, il devient roi à la mort du père. Deux fois seulement, dans la collection de Grimm, il s'unit à l'aînée. Evidemment le narrateur de ces contes a adopté la solution la plus naturelle, sans savoir qu'il se mettait ainsi en contradiction avec la forme première du récit et altérait le mythe. Dans le conte 133, où le héros est un ancien soldat blessé et retiré du service, on a cru devoir expliquer son choix en disant qu'il se trouve trop âgé pour aspirer à la main de la plus jeune.

Ce caractère du héros se retrouve chez les Grecs. Hèraklès est né après Eurysthée; Kronos est le dernier né des enfants d'Ouranos et c'est lui cependant qui est assez fort pour mutiler son père. Mais le sens que nous attribuons au mythe en fournit l'explication. Si le héros est le plus jeune, c'est qu'il représente la lumière crépusculaire, le *petit jour,* je dirai même le *plus petit* jour puisqu'il est la première lueur qui frappe les regards. Hermès reste toujours petit et Eros est le plus jeune des dieux. La même raison justifie la taille du petit Poucet.

Dans le conte, le père aime toujours ses enfants. Il n'en est pas de même de la mère qui souvent les persécute et les chasse de la maison. On peut être alors certain qu'elle n'est pas la véritable mère. Comment cette ennemie du héros s'est elle introduite dans la famille ? La mère du héros était morte et le père s'est remarié. Si le héros est une héroïne, la nouvelle épouse amène parfois avec elle une fille d'un autre lit qui a tous les caractères opposés à ceux de l'héroïne, et qui travaillera avec sa mère à rendre celle-ci malheureuse, à la faire disparaître, même par des moyens violents.

La belle-mère est un des personnages importants du récit. Elle est connue des auditeurs, aussi nettement que le tailleur ou le petit Poucet. Elle n'a pas de nom particulier puisque ces noms manquent dans le conte. Mais on la met souvent en scène sans aucune préparation, sans nous avertir que le père a été marié deux fois. Elle semble une partie naturelle du drame. Elle est en effet un personnage mythique; mais il faut la considérer comme étrangère réellement à la famille du héros. Elle n'est pas de la race des dêvas, elle fait partie de la race opposée et doit être rangée parmi leurs ennemis, dont nous allons parler tout à l'heure.

La seule question embarrassante qui se présente

ici est de découvrir comment l'ennemi du héros est devenu sa belle mère. La veuve qui épouse un veuf manifeste souvent, il est vrai, des sentiments malveillants à l'égard des enfants que son mari peut avoir d'un premier lit, surtout lorsqu'elle est mère déjà; s'il y a des raisons pour que l'ennemi soit un membre de la famille, on comprend que ce rôle ait été attribué à la belle mère; mais ces raisons ne sont nullement apparentes. A quelle époque la légende a-t-elle connu la belle-mère? J'inclinerais à croire, bien que je ne puisse en apporter aucune preuve, que nous avons ici un des résultats de l'influence du langage sur la pensée, que l'être mythique qui persécutait le héros recevait une épithète qui est devenue plus tard le nom de la belle mère, et que, le moment venu où la langue lui donna ce dernier sens, la belle-mère s'introduisit dans le conte et y amena les modifications qui devaient en découler naturellement. Il n'y a d'ailleurs de belle mère au sens indiqué, dans les sociétés, que lorsque la monogamie est suffisamment instituée.

Connaît-on la belle-mère dans la mythologie grecque? Ino persécute les enfants d'Athamas et de sa première femme, Néphélè. Il y en a certainement d'autres exemples.

Hèra persécute, dit-on, Hèraklès parcequ'il est le fils de son mari et d'une rivale. Mais ce détail de la légende a certainement été imaginé très postérieurement à la formation de cette légende. Déesse olympienne, Héra n'a jamais pu être l'ennemie d'un dêva. Nous devons supposer que la notion de la belle-mère existait déjà dans le mythe ; on chercha donc une belle-mère à Hèraklès et comme les infidélités de Zeus justifiaient la jalousie d'Hèra, les Grecs la choisirent pour remplir ce rôle.

Les ennemis du héros.

Il nous reste à parler des autres personnages que le conte met en scène. On peut les ranger en deux catégories : les ennemis du héros et ses auxiliaires. Ils sont tous des êtres mythiques ; le héros devant accomplir des actions surnaturelles ne peut être aidé ou contrecarré dans ses entreprises que par des êtres capables de pareilles actions. En outre, le drame se passe en dehors de la terre, dans des régions où l'homme ne saurait habiter, ni même pénétrer, Si le conte nous parle de personnages réellement humains, ces personnages ne doivent être que des comparses sans importance qui peu-

vent disparaître du récit sans le modifier et dont l'intervention est due à l'imagination amplificatrice du narrateur.

Je laisserai pour le moment de côté les auxiliaires du héros; ils sont de la race des dêvas et j'y reviendrai seulement en parlant des exploits héroïques. Occupons-nous de ses adversaires. Je n'ai pas besoin de dire que je ne considère pas comme tels le roi qui, pour ne pas donner au héros la main de sa fille, lui impose des exploits qu'il juge impossibles, ni la princesse qui, ne voulant pas l'épouser, le soumet à de semblables épreuves. Il s'agit là de détails ajoutés incidemment pour expliquer les aventures dans lesquelles le héros est engagé.

Les ennemis du héros personnifient la nuit, ou les nuages, comme producteurs d'obscurité, ou les eaux, puisque les eaux et les nuages ne font qu'un. C'est à la nuit que les dêvas font la guerre et réciproquement.

Nous retrouvons dans le conte les *géants*, que nous connaissons par la mythologie grecque. A leur sujet, toute explication serait superflue. Ils sont reconnus depuis longtemps comme des personnifications des nuages qui livrent bataille aux dieux olympiens.

La *nixe* des eaux, être mythique qui vit dans la profondeur des lacs, tend des embûches au héros et cherche à l'entraîner dans son empire (71). Elle représente l'élément liquide, et comme les nymphes antiques, n'était d'abord autre chose que la nuée.

Mais, avec le moyen âge, l'ennemi des dêvas ou des dieux subit quelques changements. Il est alors représenté par le *diable,* qui n'est d'ailleurs que le prince des ténèbres et une personnification de la nuit. Le diable a pour subordonnés toute la race des *sorciers* et surtout des *sorcières.* Voilà les persécuteurs du héros des contes germaniques. Ils sont bien connus des auditeurs et on ne perd pas de temps à les décrire. On dit cependant quelque part que les sorcières ont les yeux rouges et n'y voient pas de loin (15). *Cæca nox,* disaient les Latins; l'être nocturne doit être l'opposé du dêva et celui-ci voit tout. Les sorcières sont anthropophages (15) comme les Cyclopes de l'Odyssée.

La belle-mère est de la catégorie des démons. Le conte dit expressément qu'elle est une sorcière. Sa fille est noire comme la nuit et n'a qu'un œil (11) ; elle est aussi laide et méchante que sa sœur nominale est belle et bonne. Et tandis que celle-ci sort de la maison de la mère Holle couverte

d'or, l'autre en sort couverte de poix (24).

La couleur noire suffit pour caractériser le représentant de la nuit, l'être démoniaque. Dans le conte 92, l'ennemi est simplement désigné comme un petit homme noir. Dans le conte 54, il parait sous la forme d'un charbonnier; sous celle d'une cuisinière, dans le conte 76.

Le conte 166 met le héros aux prises avec un *voleur*. Nous avons dit que la faculté de voler ppartenait au dêva, et on pourrait croire qu'il y a ici quelque contradiction. Mais dans le récit dont il est question, le voleur ne vole rien. Si le narrateur a cru pouvoir employer cette expression pour désigner l'être nocturne, c'est que les voleurs travaillent généralement la nuit et peut-être aussi parce que (au moyen âge) ils vivent souvent dans les bois pour échapper aux recherches. Or, nous verrons que le théâtre des mésaventures du héros est toujours une grande forêt sombre.

Le rôle que jouent tous ces personnages ne saurait laisser aucun doute sur leur nature originaire. Le narrateur peut se contenter de les représenter comme un vieil homme ou une vieille femme. Leur âge est encore en opposition avec celui du dêva qui est toujours jeune.

Pour en finir avec les formes sous lesquelles se

montre l'ennemi, nous devons encore parler des *nains*. Le rôle de ces êtres est ambigu; tantôt ils viennent au secours du héros, tantôt ils sont ses adversaires. Sans insister ici plus qu'il n'est nécessaire sur le caractère de ces êtres surnaturels, il suffira de rappeler que le moyen âge les considérait tantôt comme bienfaisants, tantôt comme malfaisants. Leur petite taille, qu'on doit rapprocher de celle du Petit-Poucet, prouve qu'à l'origine ils faisaient partie de la famille des dêvas. Le christianisme qui classa parmi les démons toutes les divinités polythéiques, les fit passer dans le camp opposé.

Les animaux.

A côté des êtres à figure humaine, des animaux viennent prendre part à l'action. Les uns sont les auxiliaires, les autres sont les ennemis du héros. Les premiers n'appartiennent pas au mythe. Je rechercherai plus loin comment ils se trouvent mêlés à la légende; les ennemis, au contraire, sont des êtres mythiques et des personnifications de la nuit. Ils sont identiques à ceux de la mythologie grecque.

Bien qu'ils aient tous le même sens, on peut, si

on a égard à leur apparence, en faire deux classes. Pour les uns, rien ne fait supposer que leur forme diffère de celle des animaux terrestres dont ils portent le nom ; les autres sont des animaux fabuleux.

Parmi ceux-ci, nous citerons en première ligne le *dragon*. Pareil aux monstres de l'antiquité classique, dans le conte des Deux frères (60), il dévore toutes les filles du pays. Il a sept têtes, à l'instar de l'hydre de Lerne. La fille du roi va lui être sacrifiée, comme l'Andromède grecque, quand le héros vient la délivrer. — Dans le conte 91, les trois princesses sont au pouvoir de trois dragons qui ont quatre, cinq et neuf têtes. — Cadmus et Jason ont combattu le dragon. Les mythographes s'accordent généralement pour le regarder comme une représentation de l'eau et du nuage. Le sens qu'il faut lui attribuer est certain ; le conte 121 identifie complètement le dragon et le diable.

L'antiquité classique connaît aussi le *griffon* qui tient la place du dragon dans les contes 88 et 165. Le griffon gardait l'or des Arimaspes, comme le dragon gardait la toison d'or ou la pomme d'or des Hespérides.

Un troisième animal fabuleux est la *licorne* (20).

Si nous passons aux animaux réels, nous trouvons :

Le *sanglier*. — Le vaillant petit tailleur (20) doit se rendre maître du sanglier sans le tuer, de même qu'Hèraklès dut rapporter vivant à Eurysthée le sanglier d'Erymanthe. — Le sanglier du conte 28 ravage les campagnes et détruit les troupeaux, comme celui que tua Méléagre. La main de la princesse est promise au héros qui en délivrera la contrée.

Le *lion*. — Il joue le rôle du dragon comme gardien de la fontaine qui donne la vie (97). Hèraklès lutte contre le lion de Némée et Alkathoos épouse la fille du roi après avoir tué celui de Mégare.

Le *taureau* (contes 163 et 197). — Les mythographes ont déjà reconnu dans cet animal une personnification de l'eau. Le taureau de Crète et celui de Marathon que combattit Thésée étaient des créations de Poséidon, c'est-à-dire du dieu des eaux.

La *vache noire*. — Dans les Védas, la vache représente l'eau ou le nuage. Si celle du conte est noire, c'est qu'il s'agit du nuage obscur qui est la nuit. En avalant le héros (37-45), elle le fait disparaître ou le rend invisible. Nous sommes certainement en présence d'un fait mythique, car le héros est avalé et non dévoré ; il reparaît ensuite pour le dénouement.

Le *renard*, qui avale également le héros (45).

Le *loup*. — Il avale encore les lumineux, le Petit-Poucet, le petit Chaperon-rouge, les petits chevreaux (5, 26, 37). — Le musicien du conte 8 s'en débarrasse par la ruse.

L'*ours*. — Le tailleur du conte 114 réussit à s'en rendre maître.

Les *chats* et les *chiens*. — Dans le conte 4, des chats et des chiens noirs tourmentent le héros. Faut-il prendre seulement leur couleur en considération pour en faire des représentants de la nuit? Cette particularité pourrait suffire, mais le chien qui garde l'entrée de la tour où est enfermée la princesse (111) rappelle Cerbère qui garde l'entrée de l'enfer hellénique. — Le conte 33 parle de chiens auxquels il faut de temps en temps donner quelque être humain à dévorer. Ces animaux sont ainsi assimilés aux monstres de la mythologie grecque. Le narrateur a soin de dire, il est vrai, que ce sont des chiens sauvages; est-ce lui qui a ajouté l'épithète?

Ailleurs, le récit met en scène des bêtes féroces (121) sans en désigner l'espèce. On peut supposer qu'elles appartiennent aux catégories sus-nommées, et que la dénomination spéciale a été oubliée ou a semblé inutile.

D'autres animaux jouent un rôle indécis; on

est incertain s'il faut leur attribuer un sens mythique. Nous devons être très satisfaits de reconnaître dans presque tous ceux qui prennent part à l'action l'idée première qu'ils représentent et de constater que les éléments du mythe se sont conservés fidèlement jusqu'à nous.

Quant aux formes animales sous lesquelle le héros est momentanément caché, elles seront discutées plus loin.

CHAPITRE II

LE SUJET DU CONTE

Les personnages du conte étant connus, il convient de dire maintenant quelques mots du sujet qu'il traite. Quel est le but du récit ou plutôt quel en est le dénouement ? Le conte diffère des histoires ordinaires en ce sens qu'il n'a pas, à proprement parler, de dénouement. Sans doute il a une fin, mais cette fin n'est nullement préparée par ce qui la précède et il semble que son auteur, s'il y a quelqu'un qui l'a imaginé, contrairement à ce que l'on voit ordinairement, ne songe guère à cette fin lorsqu'il détaille les événements. Aucune remarque n'est plus propre à démontrer que l'on répète indéfiniment des récits anciens, sans chercher à les modifier pour y introduire plus de logique, et qu'on n'a aucune conscience de leur sens. Lorsqu'on a lu un certain nombre de contes, on peut, il est vrai, soupçonner quelle sera la terminaison d'une

histoire nouvelle, parcequ'ils se ressemblent tous; mais celui qui n'est pas familier avec ce genre de narrations ne saurait la deviner. Le conte n'a donc pas été composé intentionnellement. Les divers incidents qu'il renferme ne sont pas davantage préparés; ils se succèdent comme des effets du hasard. On croit lire un fait divers et le conte en effet n'est pas autre chose. C'est pour cela que les enfants seuls y prennent généralement quelque intérêt.

Le conte se borne, comme il a été dit plus haut, à narrer la naissance de la lumière, ou plutôt sa renaissance, le remplacement de la nuit par le jour. Il nous montrera la lumière tombée au pouvoir des ténèbres, puis sa délivrance finale. Ce fait unique peut se présenter à l'esprit sous des formes variées. Nous pouvons cependant les résumer en disant qu'il s'agit toujours de désenchanter une chose enchantée. Enchanter, dit le dictionnaire de Littré, c'est produire une opération surnaturelle sur quelqu'un ou quelque chose, par des paroles magiques. Dans le conte, il n'y a pas de paroles magiques, mais il y a, cependant, enchantement, c'est-à-dire opération surnaturelle. Les caractères des objets sont modifiés, la nature des personnages est altérée ou leur liberté est au moins

enchaînée dans une mesure plus ou moins large. Ils sont tombés aux mains d'êtres plus forts qu'eux; à quelque sort qu'ils soient soumis, nous dirons qu'ils sont enchantés. En réalité, ils sont au pouvoir de la nuit. La nuit est un phénomène normal entièrement conforme aux lois de la nature. Mais ce phénomène est indépendant de la volonté de l'homme et produit certains effets que l'homme est incapable de produire. C'est pourquoi l'être qui personnifie la nuit a des facultés qui manquent aux humains et commet des actions surnaturelles.

Si nous considérons la chose à laquelle s'applique l'opération surnaturelle, le conte nous présentera trois types distincts d'enchantement et de désenchantement.

1° C'est une personne qui est enchantée. Elle est généralement du sexe féminin et le plus souvent une princesse. Dans ce cas, il appartient à une personne du sexe mâle de la délivrer. Le drame est alors à trois personnages. La nuit ou le démon, auteur de l'enchantement, d'une part; et de l'autre, la lumière dédoublée en deux êtres de sexes différents. La princesse représente la lumière même; elle est l'aube emprisonnée dans les ténèbres. Le héros est le guerrier qui doit combattre pour la délivrer : comme, en fait, il est aussi un lumineux,

sa présence seule suffit pour désenchanter la princesse ou il doit préalablement accomplir certains exploits.

Les deux personnages lumineux s'épousent à la fin.

2° L'objet enchanté est un château. Ce château symbolise, comme nous l'expliquerons, le pays de la lumière, la contrée habitée par les dêvas. Il est devenu la possession des êtres démoniaques qui y font sentir leur pouvoir de différentes manières. Le héros doit les en chasser.

3° Enfin c'est un trésor qui est tombé entre les mains des représentants de la nuit. Le héros doit le retrouver et l'arracher à ses détenteurs. On verra plus loin quel rapport ce trésor peut avoir avec les phénomènes lumineux.

Ces trois manières de concevoir l'apparition de la lumière se trouvent parfois combinées dans un même récit. D'ailleurs, lors même qu'il s'agit seulement de désenchanter un château ou un trésor, le héros finit presque toujours par épouser une princesse et, de même que dans nos romans, le dernier épisode est un mariage.

Cette union n'est pas, à proprement parler, mythique, c'est-à-dire qu'elle n'est pas nécessaire à la description du phénomène ; mais l'idée en doit

remonter à une époque très ancienne et a dû contribuer à la propagation de la tradition. Pour que tant de générations se soient complues à entendre de pareilles histoires, il fallait qu'elles y prissent un certain intérêt. Or, elles ne pouvaient le trouver dans l'idée originaire du mythe, d'ailleurs complètement éclipsée depuis longtemps. Mais elles prêtaient volontiers attention à des récits où le principal personnage acquérait une grande fortune (par la découverte du trésor) ; où, sorti d'une condition humble, il épousait une fille de roi et devenait roi à son tour ; où, prince lui-même, il s'unissait à la plus belle fille du monde. Ce mariage final donnait au conte un tour remarquable qui charmait certainement les auditeurs, car il se répète à la suite d'événements qui ne le font nullement prévoir, auxquels il ne se rattache pas, et lorsque l'un des deux conjoints pourrait être supprimé sans inconvénient.

Il est encore une des preuves du caractère mythique du récit. On a souvent répété que l'époque des contes était celle où les rois épousaient des bergères (on y voit aussi des princesses épouser des tailleurs ou des bûcherons), ce qui signifie que le fait ne se produit plus et doit être regardé comme invraisemblable et fabuleux. On ne saurait

guère en trouver des exemples dans la réalité et je ne crois pas que les peuples sauvages nous en fournissent, bien qu'ils soient les premiers auteurs de nos traditions. Dans les sociétés primitives, moins encore que dans les autres, un chef n'aurait jamais la pensée d'épouser une femme de condition inférieure. Les préjugés de caste y sont trop puissants.

CHAPITRE III

LE THÉATRE DE L'ACTION

DANS LA NUIT

Le moment serait venu d'aborder maintenant les détails de l'action ; mais je crois nécessaire d'étudier auparavant le lieu qui en est le théâtre.

La lumière et l'obscurité sont des phénomènes qui se produisent dans le ciel. Là vivent les êtres qui les représentent; là doit être le théâtre de l'action mythique. Lorsque le dêva est devenu un personnage humain, qui habite avec les humains, son histoire commence naturellement sur la terre. Mais tous les détails du récit primitif n'ont pas complètement disparu. Le lieu de l'action a conservé certains caractères surnaturels, et comme le narrateur ne retrouve pas ces caractères surnaturels dans les pays qu'il connaît, il envoie le héros fort loin pour y accomplir ses exploits; d'ailleurs le souvenir de l'éloignement du lieu du mythe s'est

conservé. En général rien d'essentiel ne se passe dans l'endroit où le héros a été élevé. Ce personnage quitte son logis ou celui de son père et s'en va courir le monde. Il est indispensable, en effet, qu'il soit transporté dans le domaine de la nuit, là où sont les ennemis qu'il doit combattre ou les êtres qu'il doit délivrer. Nous allons donc chercher à démontrer : que le conte place le héros dans un pays fabuleux; que, de même que ses adversaires témoignent, par leur nature, qu'ils personnifient la nuit, les lieux témoignent, par leurs caractères, qu'ils représentent la région des ténèbres. Et, si je ne me trompe, cette démonstration sera plus facile pour le conte que pour le mythe grec, par exemple. Nous ne serons gênés par aucun de ces noms propres qui, transportés de la géographie extra-terrestre dans la géographie terrestre, détournent toujours l'attention des contrées mythiques pour la reporter sur des localités réelles.

Rappelons d'abord succinctement dans quelle partie de l'espace nos ancêtres aryens plaçaient le théâtre des exploits héroïques et comment ils se le représentaient. La lumière se lève à l'orient, au-delà de l'horizon. Lorsque les phénomènes lumineux eurent été anthropomorphisés, on supposa que ces personnages vivaient là où nait la lumière,

dans une région en dehors de la terre puisqu'elle devait jouir d'une clarté éternelle, jamais interrompue. Cette habitation des lumineux était au bout du monde; les mortels ordinaires ne pouvaient y parvenir.

Entre elle et leur terre faut-il supposer quelque espace intermédiaire? Évidemment, puisque de temps en temps nous voyons s'élever, également à l'horizon, des couches de nuages qui viennent s'étaler en voute sombre au-dessus de nos têtes, puisque chaque soir la nuit, comme un rideau encore plus épais, s'interpose entre nous et la lumière dont elle nous dérobe la vue. Il y a donc à la limite de la terre, séparant celle-ci du séjour des dêvas, une zone plus ou moins large qui est à la fois la demeure des nuages et la demeure de la nuit. C'est là que se passe l'action mythique. Par l'effet d'influences diverses, nos ancêtres ont conçu cette région sous des formes variées que nous allons retrouver dans le conte, et dont nous chercherons à donner l'explication.

§ 1. — *La forêt.*

Le plus souvent, le héros arrive dans une forêt

et c'est là que se déroulent presque tous les événements. Nous remarquerons même que le conte dit parfois « dans la forêt » comme si l'auditeur la connaissait. Un tiers des contes en fait mention; on ne saurait la regarder comme un détail indifférent qui aurait été imaginé postérieurement. Lorsque le héros est un bûcheron, ou le fils d'un bûcheron, cette forêt est voisine de son habitation; elle se confond naturellement avec celle où il exerce habituellement son métier. Dans les autres cas, elle se trouve à une distance indéterminée, souvent fort loin. Quelquefois le héros y pénètre le jour même où il s'est mis en route, généralement après un temps plus ou moins long dont la durée n'est pas fixée.

Cette forêt présente trois particularités. Elle est excessivement sombre; les rayons du soleil n'y pénètrent jamais (107). En second lieu, elle est déserte, c'est-à-dire qu'on n'y rencontre aucun être humain, mais seulement des êtres mythiques. Troisièmement, ceux qui en ont une fois franchi le bord s'y égarent et ne retrouvent jamais leur chemin pour en sortir. Le héros part sans destination arrêtée; il va droit devant lui, dans une direction qu'on n'indique généralement pas; on dit qu'il va courir le monde et il ignore la géographie

de ce monde. Tant qu'il n'est pas dans la forêt, bien qu'il parcoure des pays qu'il n'a jamais vus, il n'éprouve cependant aucun embarras pour se diriger; il traverse des régions habitées par des hommes. Dès qu'il entre dans la forêt, il est perdu.

Cette forêt noire et sans soleil est fabuleuse; elle représente le pays de la nuit. Je sais qu'on peut trouver naturel que les personnages des anciennes histoires se promènent dans les bois; les peuples primitifs y ont souvent vécu, ou dans leur voisinage. Mais ils ne prenaient certainement pas plaisir à s'y égarer; ils ne pouvaient supposer qu'ils y trouveraient la fortune, et lorsqu'ils y pénétraient, ils avaient l'instinct de retrouver leur chemin. Ceux qui entrent dans la forêt du conte n'en reviennent jamais (136). — Le héros seul pourra en sortir parce qu'il aura à sa disposition des moyens surnaturels.

Tous les détails s'accordent pour démontrer que cette forêt représente la zone des ténèbres. Le ciel y est noir; le héros, pour y arriver, a marché tant que le ciel était bleu; le vent n'y souffle pas; on n'y entend jamais le chant des oiseaux (10). — Dans le conte 11, le frère et la sœur, partis pour courir le monde, y pénètrent *au coucher du jour*.

— C'est au moment précis où il entre dans le bois, que le petit chaperon rouge rencontre le loup, le représentant des ténèbres. — Aucun être humain ne vit dans cette forêt; elle est uniquement la demeure des personnifications de l'obscurité, géants, sorciers, etc. Elle est donc aussi fabuleuse que ses habitants. — Est-ce parce qu'il y fait sombre que l'on s'y trouve égaré? Cette supposition n'est pas admissible. Le héros y fait d'assez longs séjours et semble y circuler sans difficulté. On y voit donc clair, bien que la lumière que nous connaissons, la lumière solaire, en soit absente. On pourrait accuser ici le récit de contradiction, et pourtant le narrateur ne paraît pas s'en être jamais aperçu. Mais les anciens ont bien été forcés d'admettre que les personnages du mythe, nocturnes ou non, plongés dans la nuit, avaient la possibilité (d'ailleurs inexpliquée) de voir et de se mouvoir. Le héros a la même faculté, mais il n'en est pas moins dans la nuit, en dehors de la terre, et n'a plus aucun point de repère pour revenir sur cette terre.

La position du personnage perdu dans la forêt rappelle certain passage de l'*Odyssée* [1]. Lors-

1. X. v. 190 et suiv.

qu'Ulysse est jeté avec son navire sur les côtes de l'île de Circé, il ne sait plus où il est; il ne sait de quel côté porter ses pas; il ne sait plus de quel côté le soleil se lève ou se couche. Il est à l'entrée d'une forêt épaisse; au-dessus des arbres il aperçoit pourtant une légère fumée. La forêt n'est donc pas inhabitée et il enverra quelques-uns de ses compagnons à la découverte. — De même le héros du conte aperçoit tantôt de la fumée, tantôt une petite lumière vers laquelle il se dirige et arrive à une petite cabane où vit le plus souvent quelque sorcière. — L'île où aborde Ulysse est également habitée par une sorcière, par Circé la magicienne. Ulysse, comme le héros du conte, est un lumineux égaré dans la nuit.

Pourquoi la nuit est-elle représentée par une forêt? Est-ce parce que dans les bois, la clarté du jour est moins vive et qu'une végétation très abondante l'empêche d'y pénétrer? Le langage a, dans cette circonstance encore, influé probablement sur la pensée; ceux qui ont étudié les Védas nous apprennent que la nuée y est représentée par un arbre; que l'arbre céleste est la sphère nuageuse qui enveloppe la terre. Je leur laisse le soin de trouver l'origine de cette conception. Il n'est pas impossible qu'un grand arbre qui, en se couvrant

de feuilles, ôte la vue du soleil à ceux qui sont couverts par ses branches, ait été comparé au nuage qui nous cache la lumière. Quoi qu'il en soit, lorsqu'il fut admis que l'arbre était la même chose que le nuage et, par conséquent, la même chose que la nuit, le narrateur a pu facilement faire de l'arbre une forêt. Celle-ci était pour ses personnages un séjour plus vraisemblable.

§ 2. — *L'arbre.*

Il n'est cependant pas impossible de retrouver l'arbre lui-même conservé dans la tradition. Il arrive que le héros n'est pas seulement dans la forêt, mais qu'il en habite spécialement un arbre.— L'héroïne des contes 9 et 49, perdue dans la forêt, passe de longues journées dans un grand arbre où elle attend patiemment que le hasard amène, pour la tirer de sa position, quelque roi occupé à une partie de chasse. La partie de chasse est une explication imaginée postérieurement pour conduire le roi dans le bois. Le fait mythique est la délivrance d'une jeune fille forcée de vivre dans un arbre.— Le narrateur du conte 65 a supposé qu'il s'agissait d'un arbre creux pour en faire à

Allerleirauh une habitation plus vraisemblable.— Mais dans le conte 108, Hans le hérisson passe une année entière au haut de l'arbre. C'est une demeure fort incommode; un darwiniste, partisan de l'origine simienne de l'homme, pourrait seul reconnaître dans ce détail quelque réminiscence atavique. On verra plus loin que l'arbre, comme symbole de la nuit, cache aussi les trésors dont le héros doit faire la conquête.

Le conte germanique ne dit pas expressément que le héros ne peut descendre de son arbre, de même qu'il ne peut sortir de la forêt. Mais en réalité, il n'en bouge pas. — Le roi du conte 9 est forcé de monter lui-même à l'arbre pour en tirer l'héroïne. Le conte d'*Hansel le joueur* (82) nous parle d'un arbre qui retient prisonnier tous ceux qui y montent. Hansel, à qui Jésus-Christ a permis d'exprimer trois souhaits, désire un arbre qui jouisse de cette propriété. Cette demande est certainement fort singulière ; on descend généralement d'un arbre plus facilement qu'on n'y monte; l'arbre est évidemment surnaturel, il faut en trouver l'origine dans le mythe. Hansel y fait monter la mort; si l'arbre représente la nuit, la mort se trouve enfermée dans son propre domaine et personne ne meurt

plus sur la terre puisque la mort ne peut plus y venir chercher ses victimes.

§ 3. — *Sous terre*, — *Le puits.*

Les premiers hommes regardent comme identiques la mort et la nuit. Le séjour de l'une est le séjour de l'autre. Dans la mythologie grecque, la demeure des morts se trouve d'abord placée à l'horizon, du côté de l'Occident; plus tard elle est considérée comme intra-terrestre ou infra-terrestre (enfers=*loci inferni*). Le Tartare, l'empire d'Hadès, étaient sous terre, et lorsque les Grecs connaissaient des cavernes qui semblaient s'enfoncer profondément sous le sol, ils étaient disposés à regarder ces ouvertures comme les entrées du séjour infernal. Quand la légende veut raconter que le dêva traverse la région des ténèbres, elle peut donc le faire descendre sous terre et si le héros du conte pénètre dans l'intérieur de la terre, nous devrons comprendre qu'il est dans le pays de la nuit.

Nous sommes alors en plein mythe, car personne n'a jamais visité un monde souterrain qui n'existe pas. Les récits germaniques y transportent pourtant fréquemment leurs personnages. Ils en pla-

cent l'entrée dans la forêt, ne se souvenant plus qu'il y a ici pléonasme, forêt et monde souterrain étant deux modes différents de représenter une même idée.

Dans le conte 133, les douze filles du roi descendent toutes les nuits sous terre. — Dans le conte 91, les trois filles du roi sont englouties à cent pieds sous terre, là où le coq ne chante pas, ce qui signifie « là où le jour ne se lève pas ». — La princesse du conte 96 a le même sort. — La terre s'entr'ouvre chaque fois pour recevoir les héroïnes, comme elle s'entr'ouvrit pour Perséphonè lorsque cette déesse fut enlevée par Hadès. — Le tailleur du conte 163 se place sur une pierre qui s'enfonce d'elle-même dans les profondeurs du sol.

Mais il y a des moyens plus simples et plus vraisemblables de pénétrer sous terre. Le narrateur doit les chercher. Le conte 63 raconte que Dummling trouve par hasard devant lui une trappe qu'il soulève et un escalier l'introduit dans le monde souterrain. — Le plus souvent on fait descendre le personnage dans un puits. Le prince du premier récit est dans un puits, métamorphosé en grenouille. — Celui du conte 57 y a été précipité par des frères jaloux. — Un frère et une sœur y sont

tombés en jouant (79). — Une héroïne (24), y a laissé tomber sa navette et est allée l'y chercher. — Il faut descendre dans le puits pour retrouver les princesses perdues du conte 91. — Dans le puits encore est la lumière bleue qu'une vieille femme voudrait posséder et que va chercher un soldat libéré, héros du conte 116. — Je ne parle pas du moyen d'arriver au fond du puits ; quand le narrateur veut l'indiquer (l'intervention d'un second personnage est alors nécessaire), il met le héros dans un panier et le fait descendre au bout d'une corde.

Il fallait une route pour les régions infra-terrestres ; on a pensé naturellement aux puits, car on se trouve en effet sous terre lorsque l'on est au fond. Mais le puits du conte ne ressemble pas toujours aux puits ordinaires. Sauf quelques cas dont il sera question plus loin, et celui du conte 1 où le prince, étant métamorphosé en grenouille, peut vivre dans un élément liquide, les puits dont je viens de parler sont sans eau. Nous devons donc les considérer comme de simples ouvertures par lesquelles le héros peut pénétrer d'une manière vraisemblable dans le pays du mythe.

Ils conduisent en effet dans des demeures où l'on ne rencontre pas d'êtres humains. Ils sont

habités par des elfes, des Nixes (79), des dragons (91), des sorcières, une vieille femme aux longues dents (24), donc par des personnages mythiques.

Avec le temps, il semble que le puits fut définitivement annexé à la géographie fabuleuse et un conte écossais, cité par Grimm [1], parle d'une mère qui envoie sa fille chercher de l'eau au *puits du bout du monde*.

§ 4. — *La caverne.*

La nuit (en tant que localité), est parfois représentée par une caverne. J'ai rappelé tout à l'heure que les Grecs prenaient les cavernes pour les entrées du monde infernal. On pourrait expliquer cette idée par le fait que toute caverne est un lieu quelque peu souterrain. Mais ce mode de concevoir la nuit doit remonter à l'époque de la formation du mythe. Dans les Védas, la caverne représente déjà le nuage. C'est donc aux sanscritistes qu'il faut demander l'explication de cette conception. Quoi qu'il en soit, toutes les fois que le conte parle d'une caverne, d'un trou dans un rocher ou dans

1. Notes du conte 1.

une montagne, on peut être certain que ceux qui y habitent ou y pénètrent sont dans la nuit.

Le fils du meunier (106) s'enfonce dans une caverne et arrive, sans s'en douter, au château habité par les chats. — La princesse du conte 196 est engloutie dans une caverne, à l'intérieur d'une montagne. — Hans le fort, enlevé ainsi que sa mère par des voleurs, est introduit par eux dans un rocher où un long couloir souterrain conduit à une caverne. — La princesse du conte 163 est dans un réduit creusé dans le rocher et fermé par une porte. — La jeune fille du conte 166 est également enfermée dans le trou d'un rocher, assez profond pour que le héros soit obligé de se faire descendre dans une corbeille au bout d'une corde.

Ces cavernes sont habitées par des nains, des voleurs (166), ou le diable (vieil homme à barbe grise, 196).

Avec le temps elles se transforment en de simples caveaux. Le trésor est dans les caveaux du château (4) ou de la tour (33).

§ 5. — *Les lieux obscurs.*

Plus tard encore le narrateur se contentera de

loger les personnages ou les objets dans un endroit obscur. Cela suffit à la rigueur pour indiquer qu'ils sont dans la nuit. Le lieu choisi est quelquefois une tour (pourquoi une tour?). Mais on a soin de la décrire comme complètement obscure. Aucun rayon de lumière n'y pénètre (198). — On n'y voit jamais la lune ni le soleil (76). — La forêt nous a présenté les mêmes particularités. Et de même qu'on ne peut sortir de la forêt, on ne peut sortir de la tour; elle n'a ni porte, ni escalier (12). — Mais Maleen, l'héroïne du conte 198, en sort en perçant un trou et le conte peint la joie qu'elle éprouve de revoir le soleil et le ciel bleu.

Lorsqu'il faut loger Allerleirauh (65) dans le château royal, le récit la relègue d'abord dans un cabinet placé sous l'escalier, où le jour ne pénètre jamais. Puis il l'envoie à la cuisine. — Cendrillon (21) passe également sa vie à la cuisine tandis que ses sœurs sont au salon et il me paraît certain que la cuisine a été choisie parce qu'elle est la pièce la plus sale et la plus enfumée de la maison. — Le prince du conte 136 est aussi à la cuisine, sous les ordres du cuisinier-chef, et l'héroïne du conte 198 fait la cuisine du roi.

Nous voyons aussi un prince (127) enfermé dans un poêle ou un four (*eisen ofen*). — Le four est

le type de l'endroit sombre comme l'indique notre expression proverbiale : il fait noir comme dans un four. On peut rapprocher de ce poêle la chambre en fer où sont enfermés six personnages (71); mais dans ce dernier conte, on chauffe la chambre à une température très élevée, et le narrateur a probablement ici transporté son héros dans l'enfer chrétien où les morts sont condamnés au feu éternel.

§ 6. — *La montagne et le rocher.*

Dans les hymnes védiques, la nuée est souvent représentée par un rocher ou par une montagne. Lorsqu'Indra rend au monde la lumière ou lui procure la pluie, il fend le sein des montagnes. Les exemples cités plus haut du trou dans le rocher ou du réduit dans la montagne se rattachent à cet ordre d'idées. Enfermé dans le rocher ou dans la montagne, le héros est dans la nuit.

« Les nuages dont les montagnes s'enveloppent, dit Bergaigne dans sa *Religion védique* [1], sont considérés eux-mêmes comme des montagnes, non

1. I, p. 257.

seulement à cause de l'aspect qu'ils prennent aux bords de l'horizon, mais aussi et surtout parce que les rivières célestes en sortent. » Et plus loin [1] : « A l'idée des montagnes s'associe naturellement celle de la pierre dont elles sont formées ». Sans discuter ici l'origine la plus probable de cette manière de se figurer le nuage, nous l'accepterons comme un fait reconnu et dont le conte a gardé la trace.

La montagne qui frappe le plus l'attention dans le recueil de Grimm est une montagne de grenats, le *Granatenberg* (122), couverte de pierres précieuses qui en rendent la surface éclatante. On est tenté de regarder cette montagne comme appartenant au pays de la lumière plutôt qu'au pays de la nuit. Le conte 92 met également en scène un roi de la montagne d'or (cf. l'Olympe des Grecs). Ces montagnes pourraient encore être des nuages, car le ciel ne nous montre pas seulement des nuées sombres, nous y voyons souvent courir des nuages blancs et lumineux. Je suis toutefois porté à croire qu'il y a ici une méprise de la part du narrateur. Les bijoux et les pierres précieuses ne sont pas à la surface du sol, ils y sont enfermés et cachés [2];

1. P. 258.
2. Voir plus loin ce qui sera dit du trésor.

Le conte a pu parler de la montagne aux bijoux et l'on aura oublié la position que ces objets y occupaient. Ce qui le prouve, c'est que d'autres montagnes représentent certainement la nuit, sans aucune ambigüité.

Le héros de l'*oiseau d'or* (57) a pour tâche de faire disparaître une colline qui cache la vue du château. Nous verrons que ce château figure la région lumineuse et cette colline ne peut être que le nuage. — Le dragon, qui est le diable, habite une colline (59). — On raconte d'ailleurs que le *Granatenberg* a sa cîme couverte de nuages et ceux-ci emportent le héros dans les airs. Cette montagne est habitée par des géants, les représentants de la nuit; elle est d'une ascension difficile, les mortels ordinaires sont impuissants pour en atteindre le sommet; les oiseaux seuls sont capables de s'y transporter.

La tradition germanique connaît encore une montagne de verre. Sept frères métamorphosés sont emprisonnés dans son intérieur (25). — C'est là que le vieux Rinkrank (196) cache ses trésors. — Le conte 193 place la maison de la sorcière (qui renferme aussi des trésors) non plus dans l'intérieur, mais au sommet de la montagne. Il a oublié le sens que le mythe lui attribuait. Il s'est souvenu toute-

fois que la sorcière habitait le nuage et il nous apprend que, lorsqu'on est dans sa demeure, on a la tête dans les nuages [1]. — Les châteaux enchantés des contes 93 et 127 sont aussi bâtis sur le sommet de la montagne. — Le héros seul peut en faire l'ascension, de même que seul il peut avoir accès dans l'empire de la nuit.

Quelle est la raison qui a fait imaginer cette montagne de verre? A-t-on voulu par là justifier la difficulté ou l'impossibilité de la gravir? Cette interprétation de la matière dont elle est formée ne conviendrait pas au conte 163 où la princesse, son château et son peuple sont enfermés dans des enveloppes de verre. Or il me paraît nécessaire que l'explication s'applique à tous les cas. Je supposerais volontiers, sauf examen ultérieur plus complet, que le verre est ici une image de l'eau dont il a la transparence. Si la montagne est le nuage, elle est une montagne aqueuse et l'obstacle que présente la montée difficile de la montagne représente

1. On peut rapprocher de cette montagne de verre la roche décrite au XIIe chant de l'*Odyssée* et habitée par le monstre Scylla. Ce rocher est une véritable montagne, car son sommet aigu a une hauteur telle qu'il atteint le ciel; il est toujours couvert d'une nuée obscure; jamais il ne voit la lumière, quelle que soit la saison de l'année; aucun mortel ne saurait y monter ni en descendre, eût-il vingt bras et vingt pieds, parce que sa surface est polie.

l'obstacle qu'oppose à la marche d'un voyageur une grande étendue d'eau qui lui barre le chemin. Dans les deux cas, il s'agit de franchir la région de l'obscurité. La princesse du conte 163 et son château pouvaient être engloutis au fond de l'eau. Et quant au château enchanté qui se trouve sur la cîme de la montagne, la tradition le place toujours au-delà d'une rivière ou d'un bassin liquide qu'il faut traverser pour y parvenir.

§ 7. — *L'eau.*

L'eau, en effet, comme la montagne, représente aussi la nuée et par conséquent la nuit. Ici pas de difficultés pour l'explication. L'eau est renfermée dans le nuage, elle constitue réellement le nuage, l'identité n'a pas besoin d'être démontrée. Seulement cette eau est descendue du ciel sur la terre, en même temps que le mythe. Dans la légende grecque, la zone nuageuse qui environne la terre est devenue une mer d'eau douce ou un fleuve qui a reçu le nom d'*Okéanos* [1] (Océan) et qui est la demeure de nombreux personnages mythiques.

1. J'ai expliqué l'origine de cette conception de l'Océan dans la *Revue archéologique* (1877).

Homère en fait quelquefois un lac ou un étang d'où sort le soleil levant. Dans le conte, l'élément liquide paraît aussi sous ces différentes formes : mer, rivière, lac ou étang. Tous ces cours ou réservoirs d'eau sont, comme l'Océan, fabuleux et extraterrestres ; on les rencontre dans la forêt mythique ou près des palais enchantés.

La demeure du griffon (65) est sur les bords d'un lac. — Le dragon du conte 88 habite sur les bords de la Mer rouge. — Le dragon qui a enlevé la fille du roi (129) est sur un rocher au milieu de la mer. Il y a ici association de deux idées mythiques. Quand le lieu de l'obscurité est représenté par de l'eau, l'être nocturne devrait habiter ses profondeurs. La tradition germanique connaît, en effet, les habitants de l'eau et ils ne sont jamais des êtres humains. Le recueil de Grimm nous parle des nixes aquatiques qui sont les ennemies du héros. — Le frère et la sœur qui tombent au fond du puits, dans le conte 79, deviennent les serviteurs d'une nixe aquatique, comme dans d'autres cas ils sont les serviteurs du diable. Être chez le diable ou chez la nixe, c'est pour le héros la même situation. — Dans le conte 181, l'enfant du meunier est entraîné par la nixe au fond de l'étang qu'elle habite. Il peut y vivre parcequ'il est un être surnaturel. — Le conte 136

nous montre également un homme qui vit dans les profondeurs d'un étang au milieu de la forêt. Cet homme a l'aspect sauvage, le corps couleur de rouille, ses cheveux descendent jusqu'à ses genoux.

En se rapportant au même ordre d'idées, tout être ou tout objet qui, par suite d'un événement quelconque, est dans l'eau, doit être regardé comme étant plongé dans la nuit. S'il représente ou symbolise la lumière, il en sortira avant la fin du conte. Les exemples en sont nombreux. — Le prince du premier conte est au fond du puits, métamorphosé en grenouille. — L'héroïne du conte 13 est jetée à l'eau par sa belle-mère la sorcière. — On doit expliquer de la même manière l'histoire de la fille à qui sa belle-mère fait prendre un bain trop chaud (11). — L'enfant du conte 29 que sa destinée appelle à devenir le gendre d'un roi, est jeté à l'eau par ce roi; mais il est préalablement enfermé dans une boîte, et ce récit est la reproduction du mythe de Persée mis dans un coffre avec sa mère Danaé et livré aux flots. — Le héros du conte 92 est également exposé sur la rivière; mais le narrateur l'a placé sur un petit bateau [1]. Nous devons certainement com-

1. La mythologie grecque raconte aussi que Crinis, dont la

prendre qu'il tombe ainsi entre les mains des puissances ténébreuses; il a été promis par son père, en échange d'un service reçu, à un petit homme noir qui figure ici le diable.

Ce sont encore des objets précieux qui, intentionnellement ou non, sont tombés au fond des eaux. Ils sont alors dans la nuit, et le héros seul peut les en faire sortir. Nous reviendrons plus loin sur le sens qu'il convient de leur attacher.

Parfois aussi, pour s'en défaire, on jette à l'eau quelque être démoniaque. Dans ce cas, il n'en sort plus et le conte dit qu'il est mort. On peut, à ce propos, faire une remarque. A la fin du conte, on se débarrasse généralement de l'être malfaisant qui a été l'ennemi du héros. Or, le plus souvent, (c'est peut-être un souvenir de l'assimilation de la mort et de la nuit?) on le replace dans un des lieux que nous venons de voir représenter la nuit. Tantôt c'est la fille de la sorcière qui est jetée à l'eau (13); une vieille cuisinière noyée dans le lac (51); une fille lancée à la mer dans un bateau percé (16); les deux traîtres du conte 166 précipités dans la mer ou les chats noirs jetés dans le

fille devait être livrée à un monstre envoyé par Poséidon, l'exposa sur un bateau et l'abandonna sur la mer aux hasards des vents et des flots.

lac (4); tantôt c'est le loup qui se noie dans le puits (5) ou dans un chaudron d'eau bouillante (26); une sorcière est jetée dans l'huile bouillante. — Grethel enferme la sorcière dans le four (15); la belle-mère du conte 186 est enfermée dans la cave.

Si quelques sorcières meurent sur le bûcher, ce peut être une allusion au feu de l'enfer, ou simplement une copie du supplice que le moyen âge avait l'habitude de leur infliger.

§ 8. — *L'animal.*

On a vu plus haut que la nuit était représentée par des animaux. L'être avalé par ces animaux est encore la proie de la nuit.

CHAPITRE IV

LE TRÉSOR

L'histoire du trésor gardé par un dragon ou quelqu'autre animal féroce se répète dans les traditions de tous les peuples aryens. Quelle est l'origine de cette idée? Le sens qu'il faut lui attacher a été depuis longtemps soupçonné, et l'on a déjà dit que le trésor était la lumière emprisonnée et gardée par quelque personnification de l'obscurité et qui devait être reconquise par le héros. Mais une explication très nette doit justifier ce rapprochement de la lumière et du trésor. Une simple affirmation ne saurait toujours convaincre les sceptiques et l'on a quelquefois reproché, avec raison, à l'école naturaliste de ne pas appuyer ses hypothèses d'arguments suffisamment probants. Nous allons examiner de plus près la question et entrer dans quelques développements.

Le jour est certainement la chose la plus pré-

cieuse pour l'humanité; on a donc pu l'assimiler à ce que l'homme recherche avec le plus d'ardeur, c'est-à-dire à la richesse. Cependant une pareille métaphore ne semble guère un produit naturel de l'intelligence des hommes primitifs. Ils ne connaissent pas d'ailleurs la richesse, dans le sens que nous donnons aujourd'hui à cette expression. Voici comment je conçois le point de départ du mythe.

Dans la nuit, l'homme primitif ne possède rien, puisqu'il ne voit rien. Il ne distingue pas les objets; il est incapable de se les approprier ou de s'en servir. Tout ce que la nature met à sa disposition, tout ce qui est indispensable pour les besoins de sa vie, n'existe utilement que lorsqu'il fait jour. Le jour seul lui révèle toutes les richesses de ce monde; seulement alors les productions de la nature sont à sa merci et il les a toutes à la fois. Faire briller la lumière, c'est donc conquérir tous les biens de la terre. Le langage me semble apporter une preuve de cette association des idées. En latin *opes, divitiæ,* se rattachent aux racines *op*, *div,* qui signifient « éclairer ». Le grec θησαυρὸς se rapporte peut-être à la même racine que θεάομαι, voir. Ces mots ont probablement désigné à l'origine les objets éclairés ou devenus visibles, qui, dans leur

ensemble comprennent tous les objets nécessaires, toutes les richesses de la terre, tout ce qui fait le bonheur de la vie en satisfaisant ses besoins. Puis quand la richesse a changé de forme, *opes* et *divitiæ* se sont appliqués à l'or et à l'argent, aux objets qui ont alors constitué la fortune. Le mythe résulte probablement de cette simple phrase que prononçaient nos ancêtres au moment où l'aube paraissait : voilà tous les objets qui paraissent à nos regards, ou, ce qui avait pour eux le même sens : voilà toutes nos richesses retrouvées. — Et comme on les retrouvait toutes à la fois, la forme du pluriel se trouve ainsi justifiée.

Les richesses ou le trésor disparaissent tous les soirs, tombent aux mains de la nuit ; le héros ou le dieu nous les restitue. C'est pourquoi les dieux grecs Hermès et Dionysos sont dits πλουτοδότης (celui qui donne la richesse), que Dèmèter se nomme ὀλβιοδότις, πλουτοδότειρα. Quand le dieu est l'acteur dans le mythe, le trésor est pour l'humanité ; le héros du conte, devenu un simple mortel, s'enrichit lui-même.

Où est le trésor? Toujours dans la nuit et aux mains des représentants des ténèbres. Il est chez la sorcière, dans la petite maison au milieu de la forêt (15). — Dans une tour obscure où des chiens

sauvages veillent à sa garde (33). — Dans la cave du château occupé par des esprits malfaisants (4). — Dans l'intérieur d'un rocher, entre les mains des voleurs (166). — Dans une caverne creusée sous la montagne et habitée par un vieil homme à barbe grise (196). — Dans des caveaux souterrains où les nains méchants enferment toutes les richesses qu'ils dérobent sur la terre (161). — Dans une petite maison de pierre, où demeure une sorcière, au milieu de la forêt (193).

Bien que tous ces lieux de dépôt s'accordent avec ceux qui ont été indiqués plus haut comme pouvant symboliser le pays de la nuit, ils sont de nature à être préférablement choisis pour cacher de l'argent. Ce qu'il faut surtout remarquer, c'est que le trésor est au pouvoir d'êtres mythiques et que le héros seul, être mythique lui-même, est capable de le découvrir et de le faire reparaître au jour. Nous sommes tout à fait dans le domaine du surnaturel. En outre l'interprétation qui est proposée paraît complètement confirmée par les contes 182 et 100.

Le premier (182) met en scène un tailleur et un forgeron qui s'en vont courir le monde de compagnie. Ils rencontrent une bande de nains dont le chef a une longue barbe gris de fer et un vêtement

bariolé (c'est le costume que l'on attribuait au diable). Il fait nuit. Ce chef leur fait remplir leurs poches d'objets noirs qu'ils prennent pour des charbons. Après l'avoir quitté, ils entrent dans une auberge pour y finir la nuit et le lendemain, *à leur réveil*, en fouillant dans leurs poches, ils sont tout surpris de trouver à la place des charbons, des lingots de l'or le plus pur. Il est impossible d'exprimer plus nettement que les objets qui constituent les éléments de la richesse ont été transformés par l'obscurité et reprennent leur vraie nature et leur forme brillante dès qu'il fait jour. Le trésor était enchanté; le voilà désenchanté.

Le second conte (100) est une variante du même récit. Un soldat va en enfer servir le diable (ici l'enfer représente la nuit, le mythe chrétien s'est introduit dans la légende polythéique). Lorsque son temps de service est fini, il emporte comme gages un sac rempli de toutes les ordures qu'il a balayées. Dès qu'il est hors de l'enfer, il s'aperçoit que son sac est rempli d'or. Les ordures symbolisent ce qui est sale et noir par opposition à la pureté et à la blancheur de la lumière. La transformation des objets a lieu aussitôt qu'on sort de l'enfer, c'est-à-dire des ténèbres. Le soldat est

certainement le héros lumineux; à la fin du conte, il épouse la fille du roi.

Le trésor se compose généralement d'or et d'argent, et aussi de pierres précieuses. Mais le conte peut encore lui donner d'autres formes.

L'oie d'or qui donne son nom au conte 64 est identique au trésor. Elle est cachée dans la forêt ou mieux encore dans l'arbre. Les deux frères du héros n'ont pu réussir à abattre l'arbre. Dummling, le héros, vient à son tour armé de sa cognée et remplissant le rôle de Kronos ou du coupeur, il découvre une oie d'or merveilleuse enfouie dans les racines. Le conte pourrait finir là; il y a une seconde partie ajoutée afin que Dummling épouse aussi la princesse.

Devons-nous considérer comme des variantes du trésor les objets rares ou précieux que le héros a parfois pour tâche de trouver ou de conquérir, par exemple le plus beau cheval (106), le plus beau tapis (63), etc.? C'est une question qui vaudrait la peine d'être examinée.

L'idée de la naissance du jour une fois transformée en acquisition de la richesse, le narrateur oublia rarement d'enrichir son héros; ce détail de l'histoire plaisait toujours aux auditeurs. On n'a donc pas à s'étonner si la fortune n'arrive pas

toujours au principal personnage par des moyens surnaturels. Tantôt ce sont des rois qui donnent au héros de grosses sommes d'argent pour des services qu'il leur aura rendus (97, 165); tantôt celui-ci demandera tout l'argent du royaume pour consentir à ne pas épouser la fille du roi (71); tantôt il extorquera tout son argent à un Juif (110), chose qui se pratiquait d'ailleurs fréquemment au moyen âge, de la part des princes. — Mais, dans tous les cas, il aura révélé par quelque autre action sa nature surhumaine.

Au lieu de mettre directement le héros en possession de sommes considérables d'argent ou d'or, le narrateur peut aussi lui donner la fortune par d'autres moyens. — Hansel le joueur, libre de faire un souhait à son gré, préfère demander à Jésus-Christ des cartes qui gagnent toujours (82). — Le fils du tailleur (36) possède un âne qui crache de l'or chaque fois que l'on dit : Bricklebrit. — Un autre trouve tous les matins une pièce d'or sous son oreiller (60-132). On reconnaît ici l'idée du trésor qui paraît chaque fois que le jour se lève. Pour jouir d'un pareil avantage, il suffit d'avoir mangé le cœur ou le foie d'un certain oiseau; cet oiseau est un oiseau d'or dans le conte des Deux Frères (60). Je ne sais quelle est l'origine d'une pareille croyance.

Le fils d'un bûcheron (99) a délivré un esprit d'une bouteille dans laquelle il était emprisonné. En échange de ce service, l'esprit lui fait don d'un chiffon qui, frotté contre des objets en fer, a la propriété de les changer en argent. Le fer est noir et, muni de ce chiffon, le héros jouera le rôle du dieu Hermès qui rendait blanc ce qui était noir.

Nous verrons plus loin que le héros du conte, comme le dieu de l'Olympe hellénique, a la faculté de guérir les malades. Le narrateur en profite pour lui faire gagner beaucoup d'argent en exerçant la profession de médecin. Tel est notamment le cas du fils de bûcheron précité. Le même chiffon qui change le fer en argent a la propriété de guérir toutes les blessures (voir aussi les contes 42 et 44).

On peut facilement comprendre de quelle manière s'enchaînent toutes ces variantes ou ces modifications du récit.

Doit-on encore considérer comme une des formes de la richesse certains objets magiques qui assurent à leur possesseur une nourriture toujours abondante. L'apprenti menuisier du conte 36, par exemple, reçoit de son maître, en paiement de son travail, une table qui, au commandement, se trouve recouverte des mets les plus variés et de tous les objets nécessaires au service. — Dans le conte 54,

le héros trouve une serviette qu'il suffit d'étendre et un succulent repas s'y trouve instantanément placé. — La fille aux deux yeux (130) demande à manger à sa chèvre et une table se dresse, toute servie, devant elle. — Le héros du conte 93 reçoit un pain, un morceau de viande et une bouteille de vin, qui ne diminuent jamais. — Celui du conte 97 trouve dans le château enchanté un pain qui jouit de la même propriété. Par son moyen, il sauve deux royaumes de la famine et les souverains lui donnent comme récompense deux voitures chargées d'or et de pierres précieuses.

Dans certains cas, on peut croire que la nourriture remplace ici l'argent. Ce métal est surtout utile pour se procurer à boire et à manger, ce qui est le principal besoin de l'homme. L'homme primitif n'en connait pas d'autre ; avec la table ou la serviette magique, il se croira aussi riche qu'avec un trésor. Mais l'introduction de pareils objets dans le conte a probablement sa source dans un autre ordre de conceptions que celui dont il est question dans ce chapitre.

CHAPITRE V

LE CHATEAU

§ 1. — *Le château représente la région lumineuse.*

Si le conte décrit le pays de la nuit, nous devons y retrouver aussi le pays de la lumière. Le personnage lumineux étant devenu un roi ou un prince, sa demeure doit être représentée sous la forme de l'habitation ordinaire des chefs. En Grèce, les dieux ont leurs palais; en Germanie, le prince aura son château. La légende parle en effet fréquemment de châteaux; ils représentent le séjour de la lumière et des lumineux. Nous en avons une preuve, en ce qu'ils ne ressemblent pas à tous ceux que nous connaissons; certains caractères particuliers indiquent qu'ils appartiennent à un monde surnaturel. Le château du conte n'est pas une simple construction en pierres, grise, et sombre; c'est un château brillant, éblouissant,

un château d'or, donc un château lumineux puisque nous savons que l'or est devenu la couleur de la lumière. Tantôt il s'appelle le château d'or (93), tantôt le château du soleil d'or (197). — Il est fait d'or et d'argent (106). — Il est resplendissant *(hellerleuchtete)* et l'on y entend une musique délicieuse (133). — Dans le conte du Fidèle Hans (6), c'est un palais d'or où tous les objets sont en or. — Dans celui des Deux Voyageurs (107), le roi habite une cité merveilleuse, avec des portes magnifiques, entourée de cent tours surmontées de croix d'or à boules d'or qui éblouissent les yeux. Le narrateur a imaginé ces détails.

Où peut être situé ce brillant château? La sphère de la lumière est au delà de la sphère des nuages. Il doit donc se trouver au delà ou à la limite de la région obscure. Pour y parvenir, il faut toujours traverser la zone des ténèbres et pénétrer par conséquent dans le monde mythique et extra terrestre. On remarquera même que, dans le conte, le château est souvent dans le pays même de la nuit. Cela tient à la nature du récit qui nous représente la lumière plongée dans l'obscurité. La nuit envahissant toute la terre, on a pu logiquement supposer qu'elle envahissait également la contrée habitée par les dêvas (bien qu'on puisse supposer

aussi qu'elle se contente de nous la cacher [1]). Mais il s'agit alors d'un événement qui ne dure qu'un certain temps.

Quelquefois le château est sous terre (133). — Le héros a toujours un long chemin à faire dans la forêt avant de le trouver. — Il est aussi placé au sommet de la montagne mythique dont nous avons parlé plus haut comme d'une représentation de l'eau ou du nuage. — De même, Zeus habite avec les dieux la cime de l'Olympe ou de l'Ida.

Le conte 93 le nomme le château de Stromberg et a conservé le souvenir qu'il n'appartient pas au monde réel. Errant dans la forêt, le héros rencontre une princesse métamorphosée en corbeau qui le prie d'aller au château de Stromberg où il pourra lui rendre sa forme naturelle. Il serait très heureux d'accéder à son désir, mais il ne sait de quel côté se diriger. Ici l'imagination du narrateur a donné au récit un tour assez spirituel. La forêt n'est habitée que par des géants. Un premier géant interrogé par le héros, lui dit : je ne connais pas ce château, mais je vais consulter ma carte ; tous les pays du monde y sont marqués. Pourtant on l'y

1. Les deux conceptions se rencontrent dans le mythe et dans le conte.

cherche vainement. Oh! dit le géant, j'ai des cartes à plus grande échelle, examinons-les. La recherche ne réussit pas davantage. On attend un second géant, frère du premier, qui possède des cartes beaucoup plus anciennes et on trouve enfin l'indication cherchée. Cette découverte finale était nécessaire pour que le conte pût s'achever. Mais si le château n'est porté que sur de très vieilles cartes, c'est qu'il n'est plus sur la terre, et en réalité il n'y a jamais été. Quoiqu'il en soit, il est encore fort loin, à plusieurs milliers de l'endroit où sont les géants. On peut dire qu'il est au bout du monde.

D'ailleurs il est si loin et dans une position si ignorée et si difficile à atteindre, que le héros ne peut s'y transporter souvent que par des moyens surnaturels (par exemple, c. 19).

§ 2. — *Le passage de l'eau.*

Un détail particulier témoigne que le château doit être identifié avec la demeure des dêvas.

On a vu plus haut que le mythe avait remplacé la zone des nuages ou de la nuit par une mer ou un fleuve. Les Hellènes plaçaient donc le séjour de la

lumière ou la demeure de leurs dieux au delà et sur les bords de cette mer ou de ce fleuve. Ils en firent quelquefois une île. Un grand nombre d'exploits fabuleux s'accomplissent sur la rive d'un fleuve ou le littoral de l'Océan. Les Argonautes franchissent la mer pour conquérir la toison d'or. Hèraklès, Thésée, Bellérophon, dans leurs expéditions mythiques, traversent le Pontos ou l'Océan. C'est ainsi qu'Ulysse est devenu un fameux navigateur. Il est curieux de remarquer avec quelle persistance le conte a conservé le souvenir de cette conception.

On trouve toujours de l'eau avant d'arriver au château et souvent il est dit expressément que le héros est forcé de la traverser. Cette eau est tantôt la mer, tantôt une rivière, tantôt un lac ou un étang. Or, nous avons dit que, chez les Grecs, l'Océan est aussi une mer, un fleuve, un lac ou un étang (λίμνη). Homère décrit le soleil levant sortant du lac.

Les douze filles du roi (133) traversent l'eau en bateau pour aller au château où elles passent leurs nuits à danser. — La fiancée blanche (135) traverse une rivière lorsqu'elle se rend chez le roi qui doit l'épouser et la belle-mère qui l'accompagne profite de cette occasion pour la jeter à l'eau et lui substituer sa propre fille. — Une autre prin-

cesse, qui va aussi se marier (39), rencontre sur la route un ruisseau où elle laisse tomber le mouchoir qui devait lui servir de talisman et la préserver de tous les dangers. — La belle-mère du conte 13 jette l'héroïne par la fenêtre du château dans la rivière qui coule auprès. — Le héros du conte 197 livre combat à un taureau près d'une source qui se trouve au bas de la colline sur laquelle s'élève le château. — Sur la montagne de verre (193), près de la maison où la princesse est prisonnière, il y a un grand lac et au delà la sombre forêt. — Dans les contes 113, 126, 127, il faut passer un lac pour arriver au château.—La princesse du conte 111 est enfermée dans une tour, à l'extrémité d'un grand lac. — Le château habité par la fille du roi de la montagne d'or (92) est sur le bord d'un cours d'eau. — Le jardin du roi (31) est encore entouré d'eau. — L'homme qui ignore la peur (4), introduit dans le château enchanté, jette les chats noirs dans l'étang, sans que le narrateur ait prévénu ses auditeurs qu'il existait un étang près du château. Le fait de noyer ces animaux est d'ailleurs complètement inutile au récit, puisque le héros s'en est défait à coups de couteau.

Quant à la mer, il en est notamment question dans les contes 6 et 166. Le premier nous dépeint

le fidèle Jean et son maître traversant la mer pour aller à la recherche de la princesse qui habite le palais d'or. Dans le second, le héros a arraché une princesse au pouvoir des nains ; mais ses compagnons la lui ont enlevée et nous lisons avec quelque étonnement qu'ils emportent leur proie sur un navire à travers une mer dont il n'avait été nullement question.

Ces citations (et elles ne sont pas épuisées) sont trop nombreuses pour que nous ne rapportions pas au mythe primitif cette idée d'une étendue liquide toujours placée sur la route du héros.

§ 3. — *Le château enchanté.*

Tous les jours, le château, demeure des lumineux, tombe au pouvoir de la nuit. C'est ce que nous avons appelé son enchantement.

Les effets produits par la nuit sont divers, c'est-à-dire qu'on peut exprimer de différentes manières que le jour a disparu. Suivant que l'attention se fixera plus particulièrement sur tel ou tel de ces effets, on aura différentes formes de l'enchantement. Nous allons les passer en revue.

1. Si l'on considère la nuit comme anthropomor-

phisée, les êtres qui la personnifient prennent possession du château. On pourra les appeler des géants, des sorciers, des diables ou de tout autre nom qui indique des êtres démoniaques ; la dénomination est sans importance et l'imagination du narrateur peut se donner ici quelque carrière. Ce qu'il importe de constater, c'est que ces démons ne font sentir leur présence que pendant la nuit. Les habitants du château ont été forcés d'abandonner leur demeure parce qu'ils ne pouvaient y dormir, mais on laisse entendre qu'ils y pénètrent sans danger pendant le jour. Dès que le soir arrive, les esprits commencent seulement à se montrer, rouent de coups toute personne qui n'est pas sortie à temps, et les êtres humains qui ont voulu tenter d'y rester après le soleil couché n'ont jamais reparu.

Le conte 4 est une histoire de ce genre. Le château royal est enchanté ; pour le désenchanter, il faut y passer trois nuits en résistant aux démons. Le nombre trois se représente ici comme dans tous les incidents du conte, on n'a pas à s'y arrêter. Le héros seul pourra mener à bonne fin l'entreprise. Des chats noirs, des chiens, des géants viennent successivement le tourmenter, et chaque matin le roi vient s'enquérir de ses nouvelles et est fort

surpris de le retrouver vivant. Quand se lève le troisième jour, le héros est maître du château et des trésors qu'il renferme.

Dans les contes 92 et 121, le héros doit se laisser battre pendant trois nuits par les démons, sans pousser aucun cri. Il doit même se laisser couper la tête. Au jour il retrouve ses forces, ou la princesse le rappelle à la vie au moyen de l'eau magique. — Le conte 92 dit que non seulement le château, mais tout le royaume est enchanté. Le narrateur s'est souvenu que la nuit exerce en effet à la fois son action sur toute la terre et non sur un point spécial.

La nuit n'occupe pas toujours le château. On suppose parfois qu'elle en garde seulement et en interdit l'entrée. C'est un chien qui la personnifie dans le conte 111 ; dans le conte 67, c'est un lion auquel le héros jette un pain à dévorer, tandis qu'il s'introduit par la porte. Ce détail nous rappelle le gâteau donné à Cerbère par Hèraklès au moment où ce héros va pénétrer dans l'enfer. Mais lorsque la nuit est ainsi à la porte, il reste dans le château des êtres vivants et ceux-ci sont plongés dans le sommeil, par conséquent au pouvoir de la nuit.

2. Dans les exemples précédents, la nuit est envisagée comme un être à forme animale ; le conte va

nous montrer aussi les effets qu'elle produit en tant que simple phénomène physique. Nous aurons ainsi d'autres formes d'enchantement et assez variées.

La forme la plus simple est exposée dans le conte 57. La nuit est un nuage qui cache les objets. Ce nuage est devenu, comme on l'a expliqué plus haut, une montagne ou une colline. La tâche du héros est de faire disparaître cette colline qui dérobe le château à la vue.

3. Une forme d'enchantement, au sujet de laquelle toute explication paraît superflue, est le sommeil. (62, 97, 111). Tout dort dans le château ; nous venons d'en dire quelques mots plus haut. Le conte 62 rapporte que dans les écuries, le héros voit des chevaux de marbre ; ce qui est une manière d'indiquer leur immobilité amenée par le sommeil. A la fin de l'histoire, ils recouvrent le mouvement et la vie.

4. Ces modes d'enchantement n'altèrent pas l'aspect du château ; d'autres, au contraire, le métamorphosent complètement. La nuit donne aux objets un aspect absolument différent de celui sous lequel nous les montre la lumière. Ce n'est là qu'un simple effet d'optique, mais lorsque le sens originaire du mythe fut perdu, cette transforma-

tion apparente devint une réalité et les êtres qui personnifiaient la nuit, sorciers ou diables, en furent considérés comme les auteurs volontaires. Dans le pays des Ténèbres, comme entre les mains de ses représentants, on admit que les objets changeaient de nature ; si la nuit rend noir ce qui est blanc, par suite elle rend laid ce qui est beau, sans valeur ce qui est d'un grand prix, etc. C'est ainsi qu'un splendide château devient une misérable hutte, et le conte parle souvent de petites cabanes ou de vieilles maisons habitées par des sorcières, dans lesquelles sont cachés des trésors et qui se changent à la fin en magnifiques palais.

Dans le conte 127, la vieille petite maison habitée par des crapauds n'est autre chose qu'un château enchanté, de même que les crapauds sont des princes enchantés. Le château et les princes reprennent leurs formes à la fin du récit. — Dans le conte 106, une petite maison construite par le fils du meunier dans le domaine de la nuit, où sont les chats enchantés, se transforme subitement en un grand château où tout est d'or et d'argent. — A la fin du conte 179, la petite habitation de la sorcière est tout d'un coup remplacée par un palais splendide où un festin royal est servi. — Le vieil homme à barbe grise, enfermé dans la petite

maison de la forêt (179) est un prince que la méchanceté d'une sorcière a enchanté, en même temps que son palais. Quand l'héroïne a passé la nuit dans sa demeure, elle se réveille le matin dans une vaste salle qui n'existait pas la veille; tout ce qui l'entoure brille d'un éclat sans pareil; des fleurs d'or couvrent les murs, son lit est d'ivoire, le canapé recouvert de velours rouge, etc.

5. La nuit ne se borne pas à changer l'aspect des objets. Elle les dérobe complètement à notre vue et ils sont comme s'ils n'existaient plus. La venue du jour ou du héros les fera reparaître. Si tout d'un coup s'élève un château sur un emplacement où l'on ne voyait rien avant que le héros n'arrive, celui-ci passera pour avoir construit ce château. Ainsi s'explique la tâche que remplissent, dans quelques contes, les principaux personnages. — L'héroïne du conte 186, transportée dans une plaine, y construit en quelques heures un château garni de tout son mobilier et prêt à recevoir des hôtes. Le narrateur s'est complu à faire une description détaillée de toutes ses magnificences depuis la girouette qui tourne au sommet de la tour jusqu'aux oiseaux qui chantent dans leurs cages. — Sur une montagne où il ne pousse que des buissons épineux, le héros du conte 113 exé-

cute dans les mêmes conditions un travail analogue. L'idée de créer un château avec tous les accessoires et tous les objets nécessaires à la vie n'est pas de l'invention du narrateur; ce n'est pas un détail imaginé pour faire paraître la tâche du héros plus difficile. C'est qu'en réalité, quand la nuit envahit le château, il est habité et meublé ; or, la nuit le fait disparaître, mais elle n'y dérange rien et, quand on l'aperçoit de nouveau, on retrouve chaque objet à sa place.

Dans ce même conte 113, le héros purifie un lac (avant de construire le château). Il s'agit certainement encore de désenchanter un objet. Le lac est plein de vase, l'eau en est trouble et sale, la vie en est absente (de même qu'il n'y a pas d'êtres humains dans les châteaux enchantés). Puis l'eau devient transparente et sa surface brille comme un miroir; chacun peut y voir son image. En même temps, des poissons de toutes espèces y circulent et la vie est rentrée dans le lac.

Dès qu'il est admis que le héros construit des châteaux, cet acte peut devenir une des tâches qui lui sont imposées pour épouser la princesse. C'est ce que nous voyons dans le conte 107. Il ne s'agit plus ici de rendre au souverain son logis royal, car celui-ci n'est pas enchanté; on ne saurait en

faire un second, car le château des dêvas est unique. Alors on demandera au héros d'en exécuter en cire une copie réduite, mais toujours avec tout ce qu'il contient, sans rien oublier. Pourquoi en cire ? Parce que la cire est blanche, et le conte a soin de dire que le château en cire est blanc comme la neige ; or le blanc est la couleur de la lumière.

L'impossibilité d'exécuter de pareils travaux prouve assez qu'il s'agit d'actes mythiques ou surnaturels.

6. Enfin une dernière manière d'exprimer que le château est dans la nuit est de le supposer dans un des lieux qui symbolisent le domaine de l'obscurité. Celui du conte 57 a été transporté sous terre avec toutes ses dépendances et tous les sujets du souverain. Et comme si cela ne suffisait pas, on ajoute que le tout y est renfermé dans des coffres de verre [1]. Pour rendre probablement le fait vraisemblable, le narrateur ajoute que les objets ont été réduits à une très petite échelle.

1. Voir page 73.

CHAPITRE VI

LES PERSONNAGES ENCHANTÉS

Il est temps de revenir aux personnages du conte. Au lieu de se rapporter à un château ou à un trésor, il arrive le plus souvent que l'enchantement s'applique à un être humain ; ce dernier doit être alors désenchanté par le héros. On a vu que, dans ce cas, le récit met en scène deux personnifications lumineuses. Mais quelquefois aussi la lumière n'est représentée que par un seul individu, le héros, et c'est lui qui est enchanté. Quoiqu'il en soit, nous allons étudier les effets que cet enchantement produit. Nous venons d'examiner sous quelles formes diverses il fait paraître le château, nous constaterons une varieté de formes encore plus grande pour le personnage. Nous n'avons pas besoin d'expliquer de nouveau le sens de l'enchantement.

Il ne suffit pas de nous montrer l'être mythique

enfermé dans la région de l'obscurité, dans la forêt, ou sous la terre. Quand ils sont deux, celui qui doit délivrer l'autre pénètre forcément dans cette région et cependant il n'est pas enchanté. L'enchantement doit changer l'aspect ou la nature de la personne, ou lui enlever au moins une partie de ses facultés.

1. Sa forme la plus simple est celle de la *servitude*. Le personnage est arrivé, d'une manière ou d'une autre, dans la demeure de quelque sorcière ou de quelque être mythique appartenant à la catégorie des démons. Tantôt il a été enlevé par l'ennemi de la lumière, tantôt il lui a été livré par son père en échange de quelques services; souvent il s'est introduit chez lui insciemment parce que, perdu dans la forêt, il n'a pas trouvé d'autre lieu où se réfugier. — Il tombe alors au pouvoir du démon, est contraint de lui obéir; il devient son esclave ou, chez les populations qui n'ont pas d'esclaves, son serviteur, son domestique. La sœur et le frère, tombés dans le puits qu'habite la nixe des eaux, sont condamnés l'une à filer, l'autre à puiser de l'eau et à fendre du bois (79) — L'héroïne du conte 53 fait le ménage des nains, prépare leur dîner et les sert à table. — Le héros sert une sorcière, dans le conte de la Lumière bleue

(116) ; ailleurs il sert le diable, balaie les ordures de l'enfer, entretient le bois sous les chaudières qui renferment les damnés (100) —

L'héroïne qui a une belle-mère est dans une situation identique. La belle-mère est un être démoniaque, ainsi que le conte le dit parfois expréssement et que ses actes le prouvent. Sa belle-fille fait toujours fonction de servante dans la maison et elle est chargée des ouvrages les plus pénibles et les plus malpropres. Tel est notamment le cas de Cendrillon. Dans la cuisine de son père, elle est certainement dans la nuit. Dès qu'elle en sort, elle est resplendissante de beauté et vêtue des robes les plus brillantes.

Dans quelques cas, on peut hésiter à décider si ce rôle de serviteur est bien une forme de l'enchantement. L'héroïne est quelquefois la servante d'un berger (56) ou d'un meunier (113) ; elle mène aux champs des oies (89), des cochons (134) ou des vaches (186). Le héros garde aussi des porcs ou des ânes (106); il est d'ailleurs dans la fameuse forêt. — Je n'hésiterai cependant pas à assimiler ces exemples aux précédents. On ne doit pas oublier que la légende se modifie, qu'elle a perdu le sens originaire du mythe, qu'elle a pu laisser de coté certains détails nécessaires pour rendre l'inter-

prétation décisive. Le narrateur s'est souvenu de la position de domesticité où se trouve son personnage; il a oublié que le maître n'appartenait pas à la race des mortels ordinaires.

Il ne faut pas confondre l'état de servitude dont il s'agit ici avec la situation d'apprenti ou d'élève attribuée parfois au héros. On a vu plus haut ce personnage apprendre sous un maître le métier de tailleur, ou de chasseur, ou de voleur. Nous en avons cherché l'explication. Les auteurs grecs citent aussi les noms des professeurs qui ont enseigné à leurs dieux ou à leurs demi-dieux, la musique, la médecine, le métier des armes, etc. Mais ils racontent aussi, et c'est un fait essentiellement différent, que ces dieux, pendant un temps déterminé ou non, ont été réduits en servitude. Cadmus a été esclave; Apollon a gardé les bœufs et les cavales d'Admète, a fait paître les troupeaux de Laomédon ; Hèraklès a été berger.

2. Une seconde forme de l'enchantement est le *sommeil*. Il en a été question à propos du château. Tout le monde, en France, connaît le conte de la belle au bois dormant. Non seulement la princesse, mais tous les gens du château, tous les habitants et tous les êtres vivants du pays sont endormis. L'arrivée du héros, c'est-à-dire du jour, suffit pour

tout réveiller. Ce conte est une variante de la *Dornröschen* germanique (50). — Cet exemple d'une princesse endormie n'est pas unique. On la retrouve dans le conte 111; le héros ne la réveille pas, il se contente de lui dérober une de ses pantoufles et de lui couper un coin de son mouchoir, pour conserver les moyens de s'en faire plus tard reconnaître. — Un autre (136) l'enlève et la porte toute endormie à son père. —

Le cas des héroïnes des contes 53 et 163 rentre dans le même ordre d'idées. Elles sont enfermées dans des cercueils de verre et présentent toutes les apparences de la mort; on ne dit pas qu'elles soient mortes effectivement et elles ne le sont pas puisque, dès que le héros paraît, elles sortent de leur sommeil léthargique. D'ailleurs les peuples primitifs assimilent généralement le sommeil et la mort.

3. Le héros est quelquefois *pétrifié* (6, 60, 169). La légende grecque nous fournit aussi des exemples de personnages changés en pierre. C'est une manière d'exprimer qu'ils sont condamnés à l'immobilité. Le sommeil produit le même effet et nous sommes autorisés à identifier ce nouveau mode d'enchantement au précédent par ce fait que, dans le conte 62 où le château est endormi, les

chevaux qui sont dans l'écurie sont des chevaux de marbre, par conséquent pétrifiés.

4. *L'oubli* doit probablement être considéré comme une variante du sommeil. Il arrive fréquemment que le héros, après avoir trouvé l'héroïne et lui avoir promis de l'épouser, oublie tout à coup sa fiancée, perd complètement le souvenir des événement passés et se dispose à contracter mariage avec une autre femme (56, 113, 127, 186, 193). Je ne vois d'autre explication à ce phénomène d'amnésie que le sommeil, qui nous enlève en effet la conscience de toute notre existence. — Un détail particulier confirme cette interprétation. Lorsque la première fiancée veut se faire reconnaître, elle demande à passer la nuit dans la chambre du héros (56, 113, 127, 186). Elle le désenchante, c'est-à-dire lui rend la mémoire en le réveillant. Nous pouvons donc supposer qu'il était seulement endormi.

Les Grecs regardaient aussi l'oubli comme un des caractères de la mort ou comme le résultat du passage dans le monde extraterrestre. Les morts buvaient l'eau du fleuve Léthé et perdaient complètement la mémoire de leur vie antérieure.

5. On répète couramment que les personnes *aveugles* vivent dans la nuit. Nos yeux ne nous

servent plus dans l'obscurité, et on peut dire que l'obscurité nous aveugle. Ce sera donc encore une forme de l'enchantement. La sorcière du conte 135 empêche ainsi le cocher qui conduit l'héroïne de s'apercevoir que celle-ci est précipitée dans la rivière — Le tailleur qui devient aveugle (107) doit être considéré comme la victime de la nuit. Le cordonnier qui lui a enlevé les yeux joue ici le rôle de l'être démoniaque; il poursuit le héros de sa haine jusqu'à la fin du conte et il est puni de la même manière que les belles-mères qui tourmentent leurs belles-filles. Le tailleur ne peut recouvrer la vue que par un moyen surnaturel.

6. Un objet que la nuit dérobe à nos regards est pour nous un objet *perdu*. L'héroïne sera donc perdue et la tâche du héros consistera à la retrouver. L'explication ne présente aucune ambiguité, car, dans les exemples que fournit le recueil de Grimm, l'héroïne est toujours transportée dans le domaine de la nuit ou au pouvoir de ses représentants. Tantôt elle a été engloutie sous terre (91, 133), tantôt elle a été enlevée par un dragon (129), ou elle est entre les mains des géants (126).

7. Voici maintenant trois formes d'enchantement dont l'origine est plus obcure. La princesse *qui ne rit pas* (7, 64) est certainement enchantée.

Est-ce parce que l'on ne rit pas pendant le sommeil, ou que la nuit nous condamne à l'immobilité? Est-ce parce que la nuit étant aussi l'enfer, on ne rit plus quand on est mort, ou seulement parce que la lumière étant le plus grand charme de l'existence, on est voué à la tristesse dès que l'on en est privé? Je ne trancherai pas la question. Mais la comparaison des contes précités avec tous les autres montre clairement que la situation de l'héroïne est partout identique, sinon dans la forme, au moins dans le fond. — Quant aux événements qui excitent pour la première fois le rire de l'héroïne, ils sont une interpolation du narrateur qui ne s'est pas souvenu que la présence seule du héros suffisait pour arracher la princesse à son état de torpeur, et a cherché à introduire une raison naturelle et vraisemblable qui justifiât la guérison.

8. Dans le conte des Douze Frères changés en corbeaux (9), leur sœur ne leur fera retrouver leur première forme que si elle reste sept ans sans rire *et sans parler*. La nuit passe en effet pour le moment et le séjour du silence. L'homme endormi ne parle pas, ni l'homme mort. Cest encore un cas d'enchantement. Dès que les sept ans sont écoulés, les douze frères reprennent

immédiatement la forme humaine. — De même, dans les contes 92 et 121, le héros n'est capable de désenchanter le château que s'il y passe trois nuits et y subit les mauvais traitements des démons sans proférer aucune parole et sans pousser aucun cri.

9. Le roi qui a épousé la femme sans mains (31) et qui l'a perdue, ne peut la retrouver que s'il reste sept ans *sans boire ni manger*. Est-ce parce qu'on ne mange pas pendant la nuit et qu'on ne saurait manger quand il ne fait pas clair ? Perséphonè devait aussi s'interdire toute nourriture dans la demeure d'Hadès si elle voulait revoir la lumière. Mais il n'y a pas lieu de comparer le mythe grec au conte germanique. Ils ne se ressemblent pas et doivent s'interpréter diversement. Le roi du conte est certainement enchanté.

10. Les formes d'enchantement dont il reste à parler se distinguent des précédentes en ce que l'aspect extérieur du personnage est complètement changé et que le héros devient méconnaissable.

La nuit altère en effet l'apparence des choses. On pourra donc supposer que celui qui était jeune et beau devient *vieux et laid*. Le prince du conte intitulé la Hutte dans la forêt (169) a été métamorphosé en un vieil homme gris dont la barbe des-

cend jusqu'à terre. Il est désenchanté le matin, quand la fille du bûcheron a passé la nuit dans sa hutte.

11. On peut se demander si, lorsque le narrateur met en scène un héros *pauvre et misérable*, nous devons admettre une nouvelle forme de l'enchantement. Elle ne serait nullement invraisemblable. Puisque la lumière nous rend toutes nos richesses, le personnage qui est dans la nuit les a donc perdues et se trouve réduit à la pauvreté. Mais, dans les récits germaniques recueillis par les frères Grimm, rien ne semble justifier une pareille conclusion. Le héros pauvre devient toujours riche, il est vrai, ne fût-ce qu'en épousant la princesse, mais l'idée de cette richesse est tout à fait secondaire et le héros n'est probablement pas enchanté. — Un seul conte (87), intitulé le Pauvre et le Riche, nous montre un pauvre devenu riche, grâce à l'intervention de Jésus-Christ à qui il a donné l'hospitalité et qui, pour récompense, lui a promis d'exaucer trois souhaits à sa volonté. Mais cette histoire n'a pas, à notre avis, de caractère mythique et doit être rangée dans la catégorie des apologues.

12. La nuit donne une teinte noire à tous les objets. L'héroïne enfermée dans le château en-

chanté (121), et enchantée elle-même, est complètement *noire*. Le héros doit lui rendre sa première couleur et comme la condition qui lui est imposée à cet effet consiste à passer trois nuits dans le château, à la fin de la première nuit, la princesse a vu ses pieds blanchir ; après la seconde, elle est blanche jusqu'au bout des doigts ; après la troisième elle a recouvré toute sa beauté.

La fille aux oies (179) est à la fois laide, vieille et noire.

13. Le héros du conte 100 doit rester sept ans *sans se peigner, ni se laver, ni se brosser, ni se couper les cheveux ou les ongles*. Il est au service du diable et lui sert de domestique dans l'enfer. — Le soldat du conte 101 ne quitte pas la terre, mais le diable l'a soumis aux mêmes conditions en lui promettant la fortune s'il tient son engagement jusqu'au bout. Quelle est l'origine de cette nouvelle forme d'enchantement? Est-ce parce que dans la nuit, ou dans le pays des morts, on ne s'habille plus et on ne prend plus aucun soin de sa toilette? N'est-ce pas plutôt parce que le héros, de même qu'il devient vieux et laid, doit aussi se faire remarquer par sa saleté? Saleté est le contraire de propreté ; propreté est synonyme de blancheur et le blanc est la couleur de la lumière. Je crois que

la saleté est ici une variante de la noirceur. On se noircit en se salissant et si le mythe rapportait que le personnage avait perdu sa teinte primitive pour devenir noir, le narrateur, voulant donner une explication naturelle de la transformation, ne trouva rien de mieux que de supposer qu'il ne se lavait plus, ni ne brossait ses habits. — De même le fils du meunier (106) qui est au service des chats dans le château enchanté reste sept ans sans changer de vêtement et, lorsqu'il rentre chez son père, celui-ci le trouve si déguenillé qu'il ne lui permet pas de s'asseoir à sa table.

C'est probablement la même association d'idées qui a relégué le héros dans la cuisine et en a fait un *cuisinier*. Les exemples de cette transformation sont assez nombreux (21, 52, 65, 111, 127, 106, 136, 198). Le personnage n'est pas même cuisinier en chef, mais simple aide de cuisine, marmiton, et s'il s'agit d'une héroïne, elle est laveuse de vaisselle. Les caractères nocturnes de la noirceur et de la domesticité sont ici réunis.

14. Le conte a encore un moyen très simple de donner au héros une apparence noire. Il suffit de le revêtir d'une enveloppe de cette couleur. Le narrateur, dans la Fille aux Oies (179), suppose qu'elle est *emmaillottée d'une peau noire* dont elle

se dépouille à la fin et sous laquelle elle cachait une splendide chevelure d'or.

Un enfant d'or (85) est couvert d'une peau d'ours quand il court le monde. — Allerleirauh (la Peau d'âne germanique) se fait faire un manteau avec les peaux de toutes sortes de bêtes pour échapper aux poursuites amoureuses de son père. Le roi qui la rencontre sous ce costume la prend pour un animal d'une espèce inconnue. Lorsqu'elle enlève ce vêtement, c'est pour revêtir les fameuses robes couleur de soleil et reprendre ainsi son aspect naturel. — Hans le hérisson (108) est un bel adolescent que l'on croit être un hérisson parce que la partie supérieure de son corps est recouverte de la peau de cet animal. Lorsqu'il est enfermé dans la chambre de la princesse dont il a su se faire aimer, il n'a qu'à se dépouiller de cette peau pour devenir un beau jeune homme. Son enveloppe est brûlée, ainsi qu'on brûle les sorcières, pour que Hans en soit à jamais délivré. — Même aventure arrive au héros caché sous une peau d'âne (146).

J'ai placé ici ces derniers exemples d'enchantement parce qu'ils pouvaient offrir quelques rapports avec les précédents. Mais je crois qu'il faut en chercher le point de départ dans un autre ordre d'idées. Nous allons voir le héros métamorphosé

en animal. Hans le hérisson et les personnages précités en sont des variantes. A mesure que les événements semblaient plus fabuleux, le narrateur cherchait à leur conserver la foi des auditeurs (et aussi la sienne) en modifiant le récit pour le rendre plus vraisemblable. Il était plus facile de croire à un homme revêtu de la peau d'un animal qu'à sa transformation complète en animal. Cette transformation était-elle d'ailleurs autre chose qu'un changement de peau momentané? — La nature réelle de l'ours noir, à qui la mère de Blanche-Neige et de Rose-Rouge donne l'hospitalité, est douteuse. Le conte dit que c'est bien un ours et cependant Blanche-Neige aperçoit un jour (par quelque déchirure de la peau?) l'or qui brille sous son pelage. Il est donc loisible de penser qu'il est seulement enveloppé d'une peau d'ours.

15. La *métamorphose* d'une personne *en animal* est la forme la plus connue de l'enchantement, ou plutôt celle où on le reconnaît le plus facilement. Le poète Ovide nous en a conservé de très nombreux exemples dans les quinze chants de son poème des Métamorphoses. Dans l'Odyssée, Circé, à l'aide de sa baguette magique, transforme les compagnons d'Ulysse en pourceaux. Autour de sa demeure on voit errer des lions et des loups qui sont des êtres

humains enchantés. Ce sont là des faits très certainement mythiques; mais nous sommes tellement familiarisés avec eux que, tout en les reconnaissant comme fabuleux, ils ne nous étonnent plus et nous ne trouvons nullement extraordinaire que l'imagination les ait inventés par simple caprice. Rien n'est plus contraire cependant à l'observation qu'une pareille conception et il convient d'en rechercher l'origine.

Les animaux, de forme fabuleuse ou non fabuleuse, contre lesquels luttent les demi-dieux helléniques, sont des personnifications de la nuit, des formes vivantes du nuage ténébreux. Nous avons traité cette question dans le premier chapitre. On a donc pu très logiquement penser que tout personnage, introduit dans le domaine de la nuit, puisqu'il devait changer d'apparence, devenait semblable à ses habitants. D'ailleurs, dans l'obscurité, les objets nous paraissent comme s'ils étaient enveloppés d'un nuage; ils font à nos yeux l'effet de nuages, et, si dans les traditions anciennes l'animal représente le nnage, il représentera également l'être que les ténèbres dérobent à la vue.

Les formes animales que les contes germaniques donnent aux personnages sont assez variées. — Un prince est métamorphosé en cheval (126); un

autre en lion (88) ; un troisième en chien noir (96) ; un quatrième en renard (57). — La fille du roi de la Montagne d'Or (92) a été changée en serpent. — Il est facile de reconnaître ici les monstres de la légende grecque. On admet depuis longtemps que le serpent et le cheval sont des représentants de l'eau ou de la nuée.

On peut accepter la même interprétation pour les crapauds et les grenouilles, qui vivent habituellement dans l'eau. Le premier conte de Grimm nous raconte comment un prince métamorphosé en grenouille réussit à recouvrer sa forme humaine. — Des fils et des filles de roi sont devenus des crapauds (63, 127). — Cette espèce de bêtes doit avoir des rapports avec la nuit; la fille de la sorcière vomit des crapauds toutes les fois qu'elle parle, tandis que l'héroïne, la fille du mari de sa mère, laisse tomber de sa bouche des perles et des bijoux.

Nous pourrions encore signaler d'autres représentations zoomorphiques. — Le héros ou l'héroïne est changé en canard (13, 135), en chevreuil (11), en cerf (163), en âne (122, 144), en cygne (49), en corbeau (9, 25, 93), en aigle (197), en baleine (197), en pigeon (88), en rossignol (69), en oiseau d'espèce indéterminée (96). — Je n'ai

pas la prétention de supposer que toutes ces formes symbolisent la nuit. Je crois qu'une fois la métamorphose admise comme élément du conte, le narrateur a pu donner librement carrière à son imagination, pour en déterminer la nature. Toutefois, une discussion plus approfondie permettrait probablement d'assigner une origine mythique au plus grand nombre des exemples précités [1].

1. Toutes les métamorphoses du conte ne rentrent pas dans la catégorie des enchantements dont nous nous occupons ici. Nous en reparlerons plus loin.

CHAPITRE VII

LES FAITS HÉROIQUES

Nous pouvons étudier maintenant ce qui constitue le fond du conte, c'est-à-dire les actes du principal personnage. Si le héros est un être mythique, il doit accomplir des exploits surnaturels, faire des choses dont aucun être humain ne serait capable. A cette condition seulement, il épousera l'héroïne. Si celle-ci est au pouvoir de la nuit, il doit pouvoir pénétrer sans danger dans le pays des ténèbres (car on sait que les mortels ordinaires n'en reviennent jamais) et délivrer sa future épouse. Si l'héroïne n'est pas enchantée (le conte oublie parfois ses origines), le héros n'obtient sa main qu'après avoir rendu au roi son père des services qu'aucun de ses sujets ne peut lui rendre. Quelquefois c'est la princesse elle-même qui refuse de se donner avant que son futur mari n'ait démontré, par quelque action extraordinaire, qu'il est digne du trône et au dessus des simples mor-

tels. Le héros subit alors des épreuves; il accomplit des travaux analogues à ceux qu'Eurysthée imposait à Hèraklès. De même, Thésée n'épouse Ariadne qu'après avoir vaincu le Minotaure. Bellérophon s'unit à la fille du roi de Lycie quand il a combattu victorieusement la Chimère et d'autres ennemis de ce prince. Pélops recoit la main d'Hippodamie comme prix de la course dans laquelle il a lutté contre le roi son père. Les exemples sont nombreux dans la légende grecque.

Nous allons passer en revue les actes héroïques. On constatera d'une part que ces actes ont tous un caractère surhumain. Le conte a d'ailleurs soin de nous faire souvent savoir que tous les mortels qui, avant l'arrivée du héros, ont tenté de les exécuter, n'ont jamais pu réussir. Mais, en second lieu, nous verrons que ces exploits sont de telle nature que l'on y reconnaît toujours l'œuvre d'un dêva. J'ai recherché, dans mon ouvrage sur la Nature des Dieux, en étudiant le développement de la conception des dieux du polythéisme, comment les propriétés de la lumière, lorsque celle-ci a été anthropomorphisée, sont devenues les actes des êtres lumineux et comment elles ont servi à définir leurs facultés. Je ne reviendrai pas sur ce sujet. Ces facultés ont constitué par leur ensemble

l'essence divine. Or ce sont elles que nous allons voir en jeu dans le conte. Le dieu abstrait, tel que nous le comprenons aujourd'hui, peut tout faire. Cette idée ne s'est développée qu'avec le temps; le dieu était capable d'actions tellement extraordinaires et tellement au-dessus de la puissance humaine qu'on a fini par le croire capable de tout. Mais son pouvoir, lorsqu'il était à l'état de simple dêva ou de simple phénomène lumineux, était nettement déterminé et se bornait aux effets produits par ce phénomène. Or le héros sait faire tout ce que le dêva savait faire, comme le prouvera la discussion qui va suivre, et il ne saurait y avoir une démonstration plus claire de leur identité.

1. *Combattre le monstre.* — La tâche principale qui échoit au héros consiste à combattre les êtres démoniaques, sous quelque forme qu'ils se présentent, qui détiennent en leur pouvoir le trésor, le château ou l'héroïne. Tel est en effet l'exploit dont les variantes nombreuses forment le fonds de la mythologie hellénique. Le héros grec est le combattant par excellence et cette désignation nous a laissé dans le conte le militaire ou le chasseur. Les dieux aussi luttent contre l'obscurité, et

toujours ils remportent la victoire. Ils portent l'épithète de νικηφόρος et le héros du conte voit toujours ses entreprises couronnées de succès. Aucun des monstres de la tradition ne peut lui résister. — Dans le conte des Deux Frères (60), il coupe les sept têtes d'un dragon auquel on était contraint de sacrifier tous les ans une jeune fille (cf. les nombreuses têtes de l'hydre de Lerne). — Dans celui des Quatre Frères (129), il abat d'un coup de fusil le dragon qui plane au-dessus de son navire et veut enlever la princesse. — Il transperce de son épée le taureau dans le corps duquel est enfermée une boule de cristal qui enlèvera son pouvoir magique à un enchanteur (197). — Il tue à coups de bâton le sanglier qui garde le jardin du château enchanté (166). — Il se débarrasse à coups de couteau des chats noirs qui rendent le château inhabitable (4). — D'un coup de pistolet, il met à mort le cheval roux qui devait emporter la princesse (6) [1]. — Le Vaillant Tailleur (20) se défait de deux géants, prend vivants un sanglier et une licorne. (Héraklès doit aussi rapporter vivant à Eurysthée

1. Dans cet exemple, ce n'est pas le prince qui agit, mais son fidèle serviteur Jean. Celui-ci représente-t-il l'être mythique qui vient au secours du héros? Il y a quelque confusion dans le rôle des personnages.

le taureau de Crète).— Quand l'ennemi se présente sous la forme humaine, le conte ne juge pas toujours nécessaire qu'il soit mis à mort. Le héros se contente de rouer de coups l'homme à la grande barbe (4), le nain et les voleurs (166). Peu importe d'ailleurs comment on supprime l'ennemi; il faut avant tout s'en défaire. C'est en cela seulement que consiste le fait mythique. Les moyens à employer restent à la disposition du conteur.

Le héros est capable de mettre à lui seul en déroute tout un corps de troupes.— Dans le conte 134, il taille en pièces tous les chevaliers à cottes de mailles que la sorcière envoie contre lui (de même Bellérophon met en fuite les troupes Lyciennes que lui oppose Iobatès). — Ailleurs, il remporte la victoire sur les ennemis du roi (134, 136).— Toutefois, dans ces derniers exemples, rien n'indique que les adversaires du héros doivent être considérés comme des êtres fabuleux.

Les animaux, au contraire, sont certainement surnaturels. Il s'en trouve, dans le nombre, contre lesquels un simple mortel, doué d'une vigueur suffisante, aurait pu lutter avec avantage. Si aucun n'a pu y réussir, c'est que tous ces adversaires sont mythiques et qu'un personnage également mythique peut seul les combattre victorieusement.

2. *Enlever une montagne, vider un lac, abattre une forêt, percer un mur, construire un château.* — Voilà des actions héroïques de natures bien différentes, et dont le point de départ est cependant identique. Ici la nuit n'est plus représentée par un être vivant; elle est simplement le rideau des nuages, obstacle interposé entre l'homme et la lumière, que le héros doit déchirer ou faire disparaître. On a vu plus haut que l'idée du nuage s'était transformée tantôt en montagne, tantôt en eau, en arbre ou en forêt, etc.; suivant que le récit aura adopté telle ou telle de ces transformations, la tâche à exécuter changera forcément de caractère.

Si la nuit est figurée par une montagne qui cache la vue du château, il s'agira de faire disparaître cette montagne (57); si le nuage sombre est devenu de l'eau, le héros devra vider complètement le lac ou le grand étang qui se trouve devant la maison de la sorcière (113, 186, 193). La description de l'opération témoigne que la masse d'eau est effectivement une nuée. On voit tout à coup, dit le récit, l'eau du lac se vaporiser en un brouillard qui s'élève, se mêle aux nuages et disparaît dans les hauteurs de l'atmosphère (193).

Si la nuit est un arbre, le bûcheron le coupe et

découvre un trésor (64); si elle est une forêt, le héros doit alors l'abattre. Les contes 113 et 193 le condamnent à couper tous les arbres de la forêt. Il remplit alors la fonction qui explique son épithète de *Schneider* ou de *Holzhacker*.

Il semble que, réduite à l'abattage des arbres de la forêt, la besogne n'offrirait pas de difficultés insurmontables; ce serait une affaire de patience et de temps. Le narrateur a dû se demander comment cette coupe de bois pouvait être un exploit héroïque, qu'aucun autre mortel n'avait pu exécuter, et alors il a imaginé que le héros n'avait pour faire son opération que des outils de verre (113) ou de plomb (193). Ce genre d'outils me paraît une addition faite au mythe pour le rendre mieux compréhensible. La légende primitive n'en avait pas besoin; car pour elle il ne s'agissait pas d'abattre une forêt ordinaire, mais une forêt céleste, inaccessible aux humains.

On pourrait cependant trouver dans le conte lui-même un détail qui créait au héros une difficulté en apparence insurmontable. Il devait abattre toute la forêt en un temps très court, limité à une journée dans l'un des exemples précités, à trois heures seulement dans l'autre. Mais cette limitation, à un jour au maximum, du temps donné au

héros pour mener à bonne fin ses entreprises, se reproduit pour beaucoup d'autres exploits et nous reviendrons plus loin sur ce point. On peut d'ailleurs supposer que, dans certaines variantes, ce détail a été oublié et qu'on a cru devoir inventer les raisons susdites.

Dans le conte 198, la nuit est figurée par une tour sombre. L'héroïne y a été emprisonnée pendant sept ans, avec sa femme de chambre. Au bout de ce temps, n'ayant plus rien à manger (on avait déposé près d'elle assez d'aliments pour la nourrir dans cet intervalle), elle réussit à percer en trois jours le mur de la tour à l'aide de son couteau de table. Elle nous représente la lumière *perçant* l'obscurité ; le langage a conservé l'image qui a donné naissance au récit.

L'héroïne remplit aussi le rôle de perceur dans le conte 127 où un prince est enfermé dans un poële. Il a demandé que la princesse vint le délivrer; mais le roi qui n'a qu'une fille envoie successivement la fille de son meunier et la fille de son porcher. Celles-ci ne peuvent réussir à entamer le métal. L'héroïne, avec son couteau, pratique un trou assez grand pour faire sortir son futur époux; l'opération s'effectue sans aucune difficulté.

Un troisième exemple de percement nous est fourni par le 13e récit. Une méchante belle-mère envoie l'héroïne, au milieu de l'hiver, creuser un trou dans la glace qui couvre la rivière, pour y laver son fil. La jeune fille perce la glace, et alors qu'arrive-t-il? Il arrive un splendide carrosse duquel descend un roi qui emmène l'héroïne et l'épouse. Voilà un dénouement fort peu préparé et quelqu'un de sensé n'eut certainement pas imaginé une pareille histoire. Ce qui est invraisemblable ici, ce qui est mythique, c'est précisément l'association de deux faits qui n'ont entr'eux aucun lien. Elle s'explique, au contraire, si l'on admet que le roi est ici la lumière qui paraît dès qu'un trou a été fait dans l'obscurité.

Ce conte exige peut-être une interprétation un peu différente des autres. L'héroïne, au lieu d'être l'aube matinale, semble personnifier le printemps, c'est-à-dire l'aube de l'année, et dans ce cas, la glace figurerait l'hiver. Un autre épisode du récit confirmerait cette manière de voir. Au moment où le froid est le plus intense, l'héroïne est envoyée par sa belle-mère pour chercher des fraises dans la forêt. Elle arrive à une petite maison habitée par des nains qui s'intéressent à son sort et lui donnent un balai pour balayer la neige. A peine

s'est elle mise à l'œuvre, qu'elle aperçoit sous la neige les fruits qu'elle désire. Le phénomène de la naissance du jour a été assimilé par les peuples primitifs au phénomène de la renaissance de la végétation qui marquait pour eux le commencement de l'année. Les dieux et déesses de la Grèce présidaient au renouvellement de la saison printanière.

La percée faite dans la nuit est une porte ouverte à la lumière. C'est pourquoi Janus, chez les Romains, était le portier du ciel et était représenté avec une clef dans la main. Le héros du conte sait aussi ouvrir les portes, et seul, il peut ouvrir celles des lieux mythiques. Lorsqu'il veut entrer dans le château de Stromberg (93) où est enfermée la princesse, il en touche la porte de sa baguette magique qui nous rappelle celle du dieu Hermès. — L'héroïne qui est à la recherche de ses frères métamorphosés en corbeaux (25) réussit également à forcer l'entrée de la montagne de verre, mais elle a dû sacrifier l'un de ses doigts pour l'introduire dans la porte.

On lit dans le conte 107 que le roi ordonne au héros de construire sur le sommet d'une montagne un château et de le garnir de tout le mobilier qui convient à ce genre d'édifice. Ce détail du récit a

déjà été expliqué plus haut [1]. Il rentre dans la catégorie des faits précédents. Soit par défaut de mémoire, soit pour abréger, quelque conteur a dû omettre de dire que ce château existait déjà, masqué par un nuage ou par une colline. Il s'est borné à faire savoir à ses auditeurs que, grâce à l'arrivée du héros, un château splendide était apparu tout à coup, là où rien ne se voyait auparavant. L'histoire se sera transmise pendant quelque temps sous cette forme, jusqu'au jour où un nouveau narrateur se sera cru logiquement autorisé à dire que le héros avait construit le château. La création *ex nihilo* lui parut moins vraisemblable et un nouveau genre d'exploits s'introduisit dans la tradition. — Nous le retrouvons dans les contes 113 et 186.

3. *Aller dans des lieux inaccessibles.* — Le Dieu habite les régions célestes. Quand il devient un homme, ces régions sont pour lui des régions inaccessibles ; les mortels n'y sauraient aller, soit que la route en soit trop difficile, soit qu'ils ne la connaissent pas. Toutefois le héros pourra les visiter ; nouvelle preuve de son caractère mythique.

1. Page 99.

Hermès était le dieu des routes; il connaissait les chemins du ciel et des enfers, c'est-à-dire des pays extraterrestres. Hans le hérisson connaît aussi les routes de la forêt fabuleuse où les humains se perdent, et il donne au roi égaré (108) les moyens d'en sortir. — Le prince enfermé dans le poêle de fer (127) rend le même service à l'héroïne.

Cependant nous voyons le héros quelquefois embarrassé et indécis sur la direction qu'il doit prendre. Cette indécision provient du fait du narrateur. Le chapitre suivant expliquera comment le développement du conte a obligé le héros à recourir à quelques aides pour accomplir sa tâche. Ce que nous devons constater ici, c'est que ce personnage arrive toujours au but. — Il réussit à atteindre le sommet du Granatenberg (122) ou de la montagne de cristal (196). — Quand des princesses sont enlevées par des monstres et transportées au-delà des mers (126, 129, 134), il découvre leur retraite. — Il pénètre aussi dans les régions souterraines (91, 133). — Et de même qu'Hèraklès allait à la conquête des pommes d'or des Hespérides, il trouve le chemin du jardin où pousse l'arbre qui porte les pommes de la vie (121).

4. *Gagner le prix de la course.* — En lisant les

exploits dont nous venons de parler, on remarque que le héros se transporte dans les endroits excessivement éloignés avec une rapidité prodigieuse. Cette faculté qu'il possède est un des traits surnaturels du récit. Le jour, en effet, est le plus habile coureur que l'on connaisse, et nulle vitesse n'égale celle de la propagation de la lumière. Il y a longtemps qu'on dit en français : courir avec la rapidité de l'éclair. Rien n'est plus logique, par conséquent, si l'on veut soumettre le héros à quelque épreuve, que de lui fournir l'occasion d'exercer son talent comme coureur. Le roi du conte 71 promet sa fille à celui qui courra plus vite qu'elle. Le but est d'aller remplir une bouteille d'eau à un puits éloigné. Le héros est naturellement vainqueur. — Il gagne aussi trois fois le prix de la course dans le conte 136, où il s'agit de ramasser la pomme d'or qui a été lancée par la princesse. — Des faits analogues se retrouvent dans la légende grecque. Hippomène gagne la main d'Atalante à la course. Œnomaos et Événos sont contraints de donner leurs filles Hippodamie et Marpessa à Pélops et à Idas parce qu'ils ont été battus dans le même genre de lutte. Les dieux grecs, Hermès, Castor, sont des coureurs incomparables.

5. *Trouver des objets perdus.* — La lumière nous fait retrouver les objets cachés, disparus, égarés dans la nuit. C'est pour cette raison que le dieu Hermès avait le don de découvrir ce qui était perdu. Le héros du conte possède la même faculté. — Il retrouve les filles de rois qui ont disparu, enlevées par les êtres démoniaques (126, 129, 134). — Il découvre l'endroit où les douze princesses passaient les nuits à danser (133). — Dans quatre contes, on lui impose pour tâche de retrouver un objet qui est tombé dans le lac ou dans la mer. Tantôt c'est l'anneau d'or de la princesse (62, 134, 17), tantôt c'est la couronne d'or des anciens rois (107). — De même le héros athénien Thésée rapporte du fond de la mer l'anneau de Minos et une couronne d'or que lui donne Amphitrite.

6. *Trier des objets.* — Parmi les épreuves que le conte fait subir au héros, il en est quelques-unes qui semblent fort singulières. Dans la Reine des abeilles (62) les mille perles de la princesse sont éparpillées dans la forêt, sous la mousse ; le héros doit les lui rapporter, sans qu'il en manque une seule, avant le coucher du soleil. — Dans le Serpent blanc (17), il doit ramasser en un jour le

contenu de dix sacs de millet, répandu dans l'herbe, sans oublier aucun grain. — Cendrillon (21) doit ramasser en deux heures un plat de lentilles jeté dans les cendres, puis en une heure deux plats de lentilles. — Ailleurs (186), l'héroïne doit ébarber douze livres de plumes. — On se demande comment on a pu imaginer de faire de pareils travaux des exploits héroïques, et si l'on a cru vraiment que le personnage qui se livrait à une pareille besogne témoignait ainsi qu'il était digne d'occuper un trône. Ces tâches ne seraient pas d'ailleurs absolument impossibles à des humains, si ce n'était le peu de temps donné pour en venir à bout. Mais on a vu plus haut le même laps de temps accordé pour d'autres travaux. Retrouverons-nous ici en jeu l'une des facultés qui conviennent à un lumineux? J'avais d'abord pensé à expliquer ces épreuves comme des variantes des objets perdus à retrouver. Mais elles ont peut-être une origine un peu différente. La nuit brouille, mêle, confond tous les objets, on ne les distingue plus les uns des autres, on ne sait plus comment ils sont disposés; le jour les remet en ordre; dès qu'il paraît, on les revoit tous à la place qui convient à chacun, rangés comme ils doivent l'être. Ne serait-ce pas là l'idée originaire? Le jour

opère le triage des choses confondues pendant la nuit. L'imagination du narrateur se sera ensuite exercée pour appliquer cette propriété de la lumière à des cas particuliers.

Il n'y a pas à douter que la lumière est ici en cause pour exécuter l'opération. L'héroïne, à qui l'on a imposé le travail des plumes, s'endort. C'est au moment où elle se réveille, c'est au moment où renaît le jour qu'elle trouve toutes les plumes rangées et mises en tas. La chambre est nettoyée et tout est en ordre.

Le conte 93 (le Tambour) nous présente d'ailleurs un exemple qui me paraît devoir rentrer dans la même catégorie de faits et où il ne s'agit plus de retrouver des objets égarés. Le tambour est soumis aux trois épreuves suivantes. En premier lieu, il doit abattre tous les arbres de la forêt; mais, en même temps, il faut qu'il mette tous les morceaux de bois en piles. Ceci fait, il doit le jour suivant, faire de toutes ces piles de bois un seul tas. Enfin, comme troisième tâche, il lui faut vider le lac et en ranger ensuite tous les poissons suivant leurs espèces et suivant leurs grosseurs. Il y a là une opération de triage parfaitement caractérisée. Elle se termine aussi avec le jour. Le héros n'a d'autre chose à faire que de dormir. Dès qu'il se réveille,

les ordres qu'il a reçus se trouvent exécutés. Les poissons, dit le conte, se sont rangés d'eux mêmes dans l'ordre désiré. N'est-ce pas dire que le matin remet tout à sa place?

Cet acte de triage est raconté par Apulée dans l'histoire de Psyché. Vénus se fait apporter du millet, du froment, de l'orge, de la graine de pavots, des pois, des lentilles et des fèves. Elle mêle et confond le tout, puis déclare à Psyché que tout doit être trié, chaque espèce séparée et mise en tas en quelques heures.

7. *Répondre à toute question posée.* — Chez les grecs, Œdipe devine l'énigme du Sphinx; c'est donc là une faculté que possèdent les héros. Le Sphinx est une personnification de la nuit et il meurt lorsque la question qu'il pose est résolue. Dans le conte, c'est la princesse qui donne l'énigme à trouver et sa main est la récompense promise comme prix de la sagacité (55, 94, 114, 125) : voilà donc un nouveau genre d'épreuves imposé au héros et, seul, il peut réussir à donner la solution du problème. Une variante intéressante est cependant fournie par le conte 22. La princesse exige au contraire de celui qu'elle acceptera comme son époux, de lui poser une question assez difficile

pour qu'elle ne puisse y répondre. Mais le narrateur s'est vu dans la nécessité de mettre la fin du récit en contradiction avec le commencement. La princesse en effet devine l'énigme et cependant elle épouse le héros. En effet, elle ne pouvait pas ne pas la deviner, car elle est de la race des lumineux, de ceux qui devinent.

Sans qu'il y ait précisément énigme, on interroge aussi le héros sur les causes vainement cherchées de certains événements et il sait toujours les découvrir. On lui demande pourquoi la fontaine qui répandait du vin est tarie; pourquoi l'arbre à pommes d'or ne produit plus ni feuilles, ni fruits (89); pourquoi l'héroïne est malade; ce qu'est devenue la clef du coffre-fort (165).

Dans le conte 62, il doit deviner quelle est celle des trois filles du roi qui a mangé du miel. Il doit apprendre au batelier condamné à opérer la traversée du lac, comment il pourra se procurer un remplaçant (62, 165).

Quelle est l'origine de cette tâche imposée au héros? Le fait de deviner une énigme peut être assimilé à la découverte d'une chose cachée et avoir quelques rapports avec la trouvaille des objets perdus. Mais il faut aussi se rappeler que le dieu, qui représente la lumière, voit tout; et que con-

séquemment, il sait tout. Je sais tout, dit le héros du conte 29 à ceux qui l'interrogent. On consultait l'oracle du dieu parce qu'il savait tout, et les Grecs l'interrogeaient souvent sur des choses d'un ordre très vulgaire. Deviner est dérivé de la racine *div* qui a donné leur nom aux dieux.

La nature des questions posées dépend de la fantaisie du narrateur. Elles peuvent se rapporter ou non à des faits mythiques. Nous reconnaissons le mythe, par exemple, dans la clef perdue ou dans l'arbre aux pommes d'or. La clef du coffre-fort est sous une pile de bois dans le bucher; ceci ressemble beaucoup au trésor enfoui dans les racines de l'arbre. L'arbre aux pommes d'or est fabuleux; s'il ne produit plus de fruits, c'est parcequ'une souris ronge ses racines; cette souris peut être un des animaux qui représentent la nuit. A l'origine, les faits mythiques devaient jouer le principal rôle et parce qu'ils intéressaient surtout l'auditeur et parce que leur caractère fabuleux, et par conséquent invraisemblable, était pour le héros, censé un simple mortel, une difficulté de les deviner. Mais, avec le temps, des variantes s'introduisirent, empruntées aux choses de la vie ordinaire. Nos traditions populaires sont fécondes en devinettes, elles amusent probablement beaucoup les peuples peu civilisés;

on put y puiser pour remplacer des questions dont le sens n'était plus compris. Certainement, dans l'histoire d'Œdipe, la question posée par le Sphinx n'appartient pas à l'ordre des idées surnaturelles.

8. *Donner la vie ou la santé.* — Le dieu qui donne le *jour* au monde, donne le *jour* aux êtres ; les dieux grecs présidaient à toute génération. Le roi qui n'a que des filles (107), pourra donc, avant d'accorder la main de la plus jeune au tailleur, exiger de celui-ci qu'il lui donne un enfant mâle. Nous avons vu plus haut l'héroïne (13) faire pousser les plantes.

Le héros peut aussi rendre la vie aux morts. Il ressuscite la princesse sa femme (16). — Le fidèle Jean ressuscite (23) les enfants du prince son maître que celui-ci a sacrifiés pour sauver son serviteur et qui ont eu la tête coupée.

Le dieu qui donne la vie donne aussi la santé. La maladie et la mort sont parentes. Apollon guérissait les malades et Asklèpios, son fils, à qui il avait enseigné sa science, était le dieu spécial de la médecine. Le héros du conte a reçu le même don. Il guérit la princesse (165), la fiancée du géant (121); un prince guérit son propre père (97) ; une princesse guérit sa mère (96).— Dans le conte

92, la princesse guérit le héros des coups que les démons lui ont donnés pendant la nuit. — Le fils du bûcheron (99) est capable de guérir toutes les blessures. — Le filleul du diable ou de la mort reçoit de son parrain une eau (42) ou une herbe (44) qui a la vertu de rendre la santé aux malades. Il devient ainsi un illustre médecin et acquiert une grande fortune. Cependant quelque narrateur a cru devoir limiter son pouvoir. Si, en effet, le héros guérissait tout le monde, personne ne mourrait plus sur la terre, et le parrain (diable ou mort) se trouverait ainsi lésé par suite du cadeau qu'il aurait fait. Il a donc fallu supposer que la guérison ne s'effectuerait qu'avec la permission de la mort, et celle-ci a soin d'apparaître chaque fois près du lit du malade, mais visible seulement pour son filleul. Si elle se montre au chevet du lit, il y aura retour à la santé. Si elle se montre au côté opposé, le médecin n'a qu'à abandonner le malade à sa destinée.

9. *Faire jaillir une source.*— Le roi du conte 107 désire avoir une fontaine au milieu de la cour du château et le tailleur fait sortir de terre un jet, haut comme un homme, d'une eau pure comme le cristal. Janus aussi faisait jaillir des sources et

Dionysos, frappant la terre de son thyrse, faisait couler des ruisseaux de vin. — Il faut probablement rattacher au même ordre d'idées l'histoire d'un autre tailleur (20) qui persuade au géant qu'il sait faire sortir l'eau d'une pierre.

J'ai déduit cette faculté de Janus qui consiste à créer les sources, c'est-à-dire à faire sortir de l'eau des régions souterraines, de ce fait que la lumière *met au jour* les choses cachées dans la nuit. Peut-être faut-il chercher quelqu'autre explication.

10. *Résister à l'action de la chaleur.* — Le héros du conte 71 est enfermé dans une chambre chauffée au rouge et en sort sans avoir éprouvé aucun mal. — Celui du conte 193 va chercher une bûche au milieu d'un immense tas de bois en combustion. — Un autre résiste au feu de trois cents fagots enflammés (134). Il faut probablement regarder ce genre d'épreuves comme introduit postérieurement dans le mythe et sous l'influence des idées chrétiennes. Personne ne revient du monde souterrain, c'est-à-dire de l'enfer, excepté le héros. Le christianisme admettant qu'on y subit le supplice du feu, on a pu en conclure logiquement que ce personnage avait le don de n'en pas ressentir les effets.

11. *Voir et entendre tout.* — Pareil à Zeus et à Hermès, que l'on désignait par l'épithète de πανόπτης, le héros voit tout. Son origine lumineuse justifie cette faculté ; le jour éclaire tout à la fois. Un des personnages du conte 129 voit au-delà de la mer la princesse au pouvoir d'un dragon. — Il voit d'en bas les œufs contenus dans le nid d'un pinson placé au haut d'un arbre et peut en compter le nombre (id). — Un chasseur voit à deux milles de distance l'œil gauche d'une mouche (71). — Le narrateur s'est appliqué à imaginer des exemples particuliers de nature à frapper plus vivement l'esprit de l'auditeur. Lynkeus, dans le mythe grec, possède une vue merveilleuse, on dit qn'il voyait même à travers les pierres et sous la terre. — C'est probablement la même idée que le conte a transformée, croyant la rendre plus vraisemblable, lorsqu'il rapporte que le héros entend l'herbe pousser et ce que disent les morts (note du conte 71). — Une fois qu'il est admis qu'il entend tout, on verra sans étonnement qu'un des personnages entend à trois cents lieues de distance les gémissements de l'héroïne (134).

12. *Désenchanter les personnages et objets enchantés.* — Le héros désenchante l'héroïne lorsqu'elle

est enchantée et réciproquement. En effet, si l'enchantement d'un personnage n'est autre chose que le changement de forme et d'aspect produit par la nuit, le retour du jour doit lui rendre son apparence primitive. Or le jour renaît, soit quand le héros a vaincu le monstre ou dissipé l'obscurité, soit simplement, s'il est la lumière elle-même, quand il apparaît dans le lieu où se trouve l'être enchanté. Chaque chose reprend alors sa forme réelle [1]. Dornröschen se réveille de son sommeil centenaire (50); Blanche-Neige et l'héroïne du conte 631 sortent de leurs cercueils de verre. — Les chevaux de marbre recouvrent le mouvement (62). — La princesse du conte 64 éclate de rire, ce qui ne lui était jamais arrivé. — La princesse noire redevient blanche (121); la fille aux oies, laide, vieille et noire, apparaît resplendissante de jeunesse et de beauté (179). — Le vieil homme gris (169) se transforme en un prince charmant et sa misérable hutte se change en un magnifique palais. — Le prince grenouille (1), le prince changé en un chien (196), la princesse devenue crapaud (63) et d'autres encore qui ont subi des métamorphoses animales reprennent la forme

1. Voir plns haut les formes de l'enchantement.

humaine. Le conte a souvent soin de nous dire que tous ces personnages attendent impatiemment la venue de celui qui doit les délivrer, c'est-à-dire du héros lumineux.

13. *Le héros musicien.*—Comme Hermès et Apollon, le héros du conte est musicien. — Comme Orphée, il attire les hommes, les animaux et les êtres mythiques par les sons mélodieux de son instrument. — Le prince Peau d'âne (144) séduit la princesse par son talent sur le luth. — Le Musicien merveilleux (8) se voit suivre par le loup, le renard et le lièvre. — Dans le conte 91, ce sont les Elfes qui viennent à l'appel de la flûte ; dans le conte 126, ce sont tous les poissons du lac. — Hans le stupide (165) ne réussit à garder un troupeau de cent lièvres qu'en usant d'un sifflet dont le son les rallie infailliblement.

Le pouvoir du héros est souvent reporté sur l'instrument dont il joue ; le chapitre suivant en donnera la raison.

Le narrateur varie la nature de l'instrument, le mythe lui laissant à cet égard une entière liberté. C'est ainsi que le violon fit son apparition dans le récit. Comme la musique accompagne toujours la danse, elle ne se borna pas à charmer les

auditeurs, elle les fit danser, et de même que ceux-ci étaient invinciblement attirés par la mélodie, ils furent obligés de danser. Cet exercice prolongé cessa d'être un plaisir pour devenir un supplice. Le héros du conte 110 use de ce moyen pour se faire donner tout l'argent d'un juif, et Roland (dans le conte 56) fait danser la sorcière jusqu'à ce qu'elle tombe épuisée et sans vie.

Les rapports de la musique et de la lumière sont assez obscurs. Cependant l'accord du mythe avec le conte ne saurait être contesté.

Voilà les hauts faits dont la tradition a conservé le souvenir et qui ont popularisé le héros. Ils fournissent matière à quelques réflexions. Ils sont de natures bien différentes. Débarrasser la terre des monstres qui y commettent des ravages, rendre la vie aux morts et la santé aux mourants, sont des œuvres qui méritent la reconnaissance de l'humanité et qui peuvent immortaliser leurs auteurs. Ceux-ci nous apparaissent comme doués de facultés exceptionnelles. Deviner les choses cachées est encore le témoignage d'une intelligence supérieure. Mais d'autres tâches semblent bien étranges. Enlever un nuage qui cache la vue d'un objet est peut-être une œuvre difficile; mais il faut pour-

tant reconnaître que l'occasion de déployer un pareil talent est bien rare. Ramasser des lentilles dans la cendre, abattre des arbres, retrouver des objets perdus, percer un poèle avec un couteau, sont des exploits tellement puérils qu'ils sont incompréhensibles. Aurait-on voulu tourner en plaisanterie le pouvoir surhumain du héros? On aurait pu inventer des facéties plus piquantes. Si du moins la coupe du bois de la forêt, le triage des objets, la recherche des objets perdus, pouvaient être utiles au développement du récit, avoir quelque rapport avec les incidents du conte, on s'expliquerait qu'il en fût question. Mais il n'en est rien. La forêt qu'on abat n'était pas même connue de l'auditeur; on ne parle plus des lentilles après qu'elles ont été ramassées, ni de l'objet retrouvé. Que des sauvages aient imaginé ces histoires, c'est possible. Encore faut-il croire qu'un sauvage ne juxtapose pas des événements sans que son cerveau établisse entr'eux quelque liaison que nous devrions pouvoir reconnaitre. S'il n'y en a pas, nous avons le droit de chercher la raison du conte ailleurs que dans la pure fantaisie.

CHAPITRE VIII

LES MOYENS DU HÉROS

Nous devons maintenant examiner les moyens qui facilitent au héros l'accomplissement de ses exploits. Ici la différence s'accuse nettement entre ce personnage et le dieu auquel il fut primitivement identique. Lorsque le dieu fait une action surnaturelle, cette action n'est extraordinaire qu'autant que l'on se place au point de vue humain. Son auteur possède des facultés qui ne nous ont pas été accordées ; ce qui nous semble un miracle n'est que le produit logique et normal de ces facultés. Le dieu n'a besoin d'aucun moyen spécial pour agir, il lui suffit de vouloir et, pourvu que l'acte rentre dans la catégorie de ceux que lui permettent ses caractères divins, cet acte se trouve immédiatement accompli. Il se transporte où il veut, il sait tout ce qu'il peut désirer savoir; s'il combat, il est nécessairement victorieux.

Le drame mythique ayant été transporté sur la

terre, le principal acteur est devenu un homme, et s'il conserva pendant quelque temps certaines qualités qui le distinguaient des autres, elles s'effacèrent peu à peu de la mémoire. Tel que le conte nous le présente, il ne diffère en rien des autres hommes; le narrateur ne songe jamais à nous dire que c'est un mortel extraordinaire, très supérieur à ses semblables. Au contraire, lorsqu'il est question de son intelligence, elle est souvent si peu développée que ses parents le considèrent comme un imbécile; ils se moquent de sa faiblesse et de son incapacité lorsqu'il prétend entreprendre des tâches dans lesquelles ses frères ont échoué. Dans tous les cas, il ne saurait rien faire s'il n'est pas aidé par d'autres êtres ou s'il n'a pas en sa possession quelque talisman.

Cette nécessité d'un secours extérieur mérite d'arrêter un moment l'attention. Si le conte était le simple produit de l'imagination humaine, il semble que l'auteur devait en disposer autrement les événements. Il eût donné plus d'intérêt au récit en attribuant au principal personnage des talents et des forces supérieures à ceux des mortels ordinaires. Il aurait ainsi préparé l'action, justifié les exploits du héros et expliqué comment ce dernier était le seul être humain capable de les accom-

plir. On répète souvent que les dieux ne sont que des hommes divinisés, c'est-à-dire doués de facultés surnaturelles par l'imagination populaire. Comment se fait-il que dans les contes, où l'occasion était si favorable pour développer une pareille conception, on n'en trouve aucun exemple?

Le héros est si peu un héros, dans le sens que nous donnons ordinairement à ce mot, que, dans beaucoup de cas, il n'est pas même l'auteur des actes dont on lui attribue l'honneur. Parfois il se livre au sommeil pendant que d'autres, de vrais êtres mythiques, travaillent à son profit. Que nous importe qu'il soit un tailleur, ou un prince, ou un militaire? Un homme quelconque pourrait subir victorieusement les mêmes épreuves, mener à bonne fin les mêmes œuvres surnaturelles, à la seule condition que le hasard lui fît rencontrer les mêmes objets ou les mêmes êtres fabuleux. Car le héros ne va pas même à leur recherche. Il court le monde sans avoir d'autre but, dans la moitié des contes, que celui de voyager. Il va droit devant lui; le hasard lui apprend qu'il y a quelque part un château ou une princesse à désenchanter. Un autre hasard, ou si l'on veut, sa bonne fortune met sur son chemin les moyens nécessaires à la réalisation de son projet accidentel. La seule

chose à remarquer, c'est la confiance irraisonnée avec laquelle il s'embarque dans des aventures qu'un peu de bon sens lui ferait juger impossibles.

Le narrateur a cru pouvoir expliquer comment d'autres hommes que le héros n'ont pas eu la même chance ou n'ont pas su en profiter. Il suppose généralement que le héros a tiré de quelque danger ceux qui lui viennent en aide, qu'il les a servis fidèlement pendant quelque temps ou qu'il s'est simplement montré poli avec eux et bienveillant. Lorsque trois frères sont mis en scène, les deux ainés partent généralement les premiers pour aller chercher la fortune ; ils trouvent sur leur route les mêmes êtres que leur frère cadet trouvera après eux, mais ils sont vaniteux ou orgueilleux et traitent avec mépris les petites gens qui leur adressent la parole (contes 97, 165). — Dans l'Oie d'or (64), ils refusent à un vieil homme gris de lui donner une portion de leurs aliments, tandis que le héros les partage avec lui. — L'héroïne du conte 13 partage également son pain avec les trois nains dans le bois, tandis que sa sœur, la fille de la sorcière, a repoussé grossièrement leur demande. — Dans le conte 57, trois princes partent l'un après l'autre à la recherche de l'oiseau d'or. Le renard leur conseille, lorsqu'ils passeront par le village

voisin, de s'arrêter à l'auberge qui a une pauvre apparence au lieu de chercher asile dans celle où l'on s'amuse et où l'on danse. L'orgueil des deux aînés ne leur permet pas de suivre ce conseil, tandis que le plus jeune s'y conforme. — Dans le conte 52, les trois frères voyagent de concert. En route les deux aînés veulent détruire une ruche d'abeilles. Le troisième les en empêche et la reine des abeilles l'aidera plus tard dans l'une des tâches qui lui seront imposées. — Il est inutile de multiplier ces exemples. Le héros reçoit la récompense de sa bonté ou de son obéissance. Nous ferons seulement remarquer que ces qualités, quelque louables qu'elles soient, sont plutôt de celles qui font des saints que de celles qui font les héros. Ces détails n'appartiennent pas au mythe primitif. Ils ont été ajoutés par quelque narrateur. A-t-il donné ainsi quelque preuve de cette imagination à laquelle on attribue la création des contes? Rien n'est moins certain. Il en a probablement puisé l'idée première dans d'autres récits qu'il ne serait nullement difficile de découvrir. En réalité les êtres mythiques viennent au secours du héros parce qu'il est le héros. Si, par hasard, ils donnent de bons conseils à d'autres, ceux-ci ne doivent pas les suivre, ou il n'y aurait plus de conte.

On peut signaler dans les poèmes homériques des exemples de cette intervention des êtres surnaturels. Les dieux grecs agissent toujours par eux-mêmes ; les héros grecs aussi dans un grand nombre de cas. Déjà cependant Hèraklès, qui pourtant sera un dieu, a besoin du secours d'Atlas pour se procurer les pommes du jardin des Hespérides. Mais, lorsque l'Iliade et l'Odyssée racontent les exploits de Diomède et d'Ulysse, il est facile de constater que ces héros ne font jamais rien sans qu'Athèna veille sur eux ; la déesse dirige leurs coups et les tire d'embarras chaque fois qu'un péril peut les menacer ; elle leur donne aussi des conseils. Le poète a soin de nous dire, il est vrai, qu'Athèna est leur protectrice et qu'elle s'intéresse à l'accomplissement de leurs desseins ; le hasard ne joue là aucun rôle. Mais le héros du conte germanique ne saurait même plus être comparé à un Diomède ou à un Ulysse qui ont encore conservé quelques traces de leurs caractères divins. Pour expliquer ses actes surnaturels, le narrateur s'est vu dans l'obligation de chercher dans son imagination les moyens dont se servira son personnage. Ces moyens sont des additions au mythe et d'ailleurs tout à fait enfantins.

Il y en a de deux sortes. Tantôt ce sont des êtres

mythiques, possédant par conséquent les facultés nécessaires, qui agissent pour le compte du héros ; tantôt celui-ci se procure des talismans qui lui donnent momentanément ces facultés. Un troisième cas se présente pourtant. Lorsque la tâche imposée à l'homme, et impossible pour lui, peut être accomplie par un animal, cet animal vient au secours du héros et le narrateur se trouve ainsi dispensé de recourir à des moyens surnaturels. Nous allons examiner successivement ces différents procédés.

Intervention des êtres mythiques. — Dans le conte 113, les nains travaillent pour le héros. Ils coupent en quelques heures toute la forêt, ils mettent le lac à sec, il construisent un château. — Dans le conte 186, c'est une vieille femme qui vient au secours de l'héroïne. Elle trie les plumes, elle dessèche le lac, elle construit aussi un château. — Un petit homme noir se charge, pour le fils du paysan, de faire un bateau qui va plus rapidement sur terre que sur mer (165). — Les esprits de l'air (166) tirent le héros de la caverne souterraine où il a été abandonné, lui révèlent que la princesse est sur un navire au milieu des mers et le transportent sur ce navire en l'enlevant dans les airs. — Un petit nain noir fait sortir le soldat du puits

où la colère d'une vieille sorcière l'a emprisonné (116) et enlève chaque nuit la fille du roi pour la lui porter dans sa chambre.

Si l'être mythique ne fait pas directement la besogne du héros, il se trouve toujours à point sur son chemin pour le renseigner sur la position des lieux qu'il cherche et lui tracer la ligne de conduite qu'il doit suivre s'il veut réussir dans ses entreprises. — Une vieille femme (133) donne des conseils au prince qui se propose de trouver le lieu où les douze filles du roi passent les nuits. — Une autre vieille femme apprend à l'épouse du meunier le moyen de retrouver son mari enlevé par une nixe de l'étang (181). — Quelquefois c'est la princesse enchantée elle-même qui se charge d'indiquer au héros comment il la délivrera (121). — Dans l'Odyssée, Circé et Protée jouent un rôle analogue vis à vis d'Ulysse et de Ménélas.

Le héros ne sait rien depuis qu'il est un homme et cependant il doit tout savoir. Quelqu'un doit donc se trouver à point nommé pour l'instruire, toutes les fois qu'il est nécessaire. Cet être qui sait tout à sa place est forcément un être surnaturel. Logiquement il devrait appartenir à la race des lumineux; il semble cependant quelquefois être de la race des démons. Le narrateur, qui l'a intro-

duit dans un récit dont il avait perdu le sens, a fini par choisir un peu au hasard dans les deux catégories de personnages surnaturels. Nous avons dit plus haut en parlant des nains, qu'une certaine confusion s'est établie à ce sujet.

Un fait qui mérite particulièrement l'attention, c'est que le héros, ce grand devineur d'énigmes, ne les devine jamais tout seul. Cependant, s'il y avait une faculté qu'il était aisé de lui attribuer, c'était une sagacité extraordinaire, comme certains hommes en ont montré quelquefois ; il eut été ainsi dispensé de tout secours pour répondre à certaines questions. Œdipe résout seul l'énigme du Sphinx. Mais le personnage du conte est toujours un homme des plus ordinaires. Dans le conte 125, c'est la grand'mère du diable, et dans le conte 165, c'est la femme du griffon qui indique au héros les réponses à faire. — Ailleurs le prince apprend lui-même à la princesse la solution de l'énigme qu'il lui a posée (22).—Dans Rumpelstilzchen (55), c'est le hasard qui fait connaître à la fille du meunier le nom qu'elle cherche vainement.

Le héros rencontre parfois sur sa route des personnages singuliers, qu'il emmène comme compagnons de voyage, bien qu'il ne sache pas à l'avance qu'ils lui seront de quelque utilité. Chacun de ces

personnages est doué d'une faculté surnaturelle, mais d'une seule. Ils font la besogne du héros et et remplacent par conséquent les êtres mythiques. Ils étaient certainement eux-mêmes des êtres mythiques dans une forme antérieure du récit. On ne s'en souvient plus et on en parle comme s'ils étaient des hommes; mais de simples mortels ne sont pas capables des actions extraordinaires qu'on leur attribue. Autrement, il était plus simple de se passer de leur concours et de donner au héros le pouvoir d'agir directement. — Dans le conte 71, l'un de ces personnages est un coureur si merveilleux que, pour marcher comme un homme ordinaire, il est forcé de s'enlever une jambe. Il prend la place du héros lorsqu'il faut lutter de vitesse avec la princesse et arrive au but le premier. — Un autre souffle avec tant de force qu'il fait tourner à deux milles de distance sept moulins à vent. Celui-là disperse dans les airs deux régiments envoyés à la poursuite du héros. — Dans le conte des Six Serviteurs (134), l'un d'eux, qui a la propriété de voir tout ce qui se passe dans le monde, aperçoit à trois cent lieues de distance la fille de la sorcière que sa mère a enlevée pour empêcher son mariage. — Lorsqu'il s'agit de retrouver l'anneau que la sorcière a

perdu dans la mer Rouge, c'est encore lui qui indiquera l'endroit où il faut le chercher. Un second serviteur qui a le ventre gros comme une montagne, boit toute l'eau de la mer et la met à sec [1], afin que l'on puisse ramasser l'objet perdu.

Un troisième, qui a la propriété d'avoir d'autant plus froid qu'il fait plus chaud, subit l'épreuve du feu à la place du prince. Nous bornerons là ces exemples.

Nous avons ici la forme la plus simple de l'être surnaturel.

Le conte 129 présente un cas singulier où le narrateur a supprimé le héros pour ne conserver que les personnages dont nous venons de parler. Puisqu'ils sont les seuls qui agissent, il a jugé le héros inutile. Il a fait de ces compagnons, qui sont au nombre de quatre, quatre frères ; il s'est accordé ainsi avec le détail ordinaire du récit ; mais, au lieu de se mettre trois contre un, comme il arrive généralement, ces frères s'entr'aident mutuellement pour délivrer la princesse. Ils sont voleur, astronome, chasseur et tailleur. Sans parler ici de leurs exploits qui sont le simple produit de l'imagination, remarquons seulement qu'on est

1. On a vu plus haut qne l'une des tâches du héros était de mettre à sec un lac ou un étang.

autorisé à croire que, dans la forme antérieure du conte, il y avait un héros; car aucun des frères n'épouse la princesse. Ils se contentent des honneurs et de la fortune; le roi partage en quatre son royaume pour le leur donner.

Intervention des animaux. — Dès qu'il est admis que le héros a besoin d'aide, le conte, qui met continuellement en scène des animaux, pourra les utiliser à cet effet. — C'est un oiseau blanc qui procure à Cendrillon (21) les vêtements dont elle se parera pour aller au bal. — Un lion accompagne le prince Sans Peur (121) et le sauve des embûches que lui tend son ennemi le géant. — Un lièvre (60) va chercher la racine qui doit rappeler le héros à la vie. — Un fils de comte (33) qui entend le langage des animaux, profite de la conversation des grenouilles, des chiens et des pigeons et devient pape à la fin du récit. — C'est aussi par la conversation de trois corbeaux que le fidèle Jean (6) apprend les périls auxquels sera exposé son maître, en même temps que les moyens d'y parer. — Un pigeon blanc (123) vient au secours de la servante perdue dans la forêt et lui trace sa ligne de conduite. — Le héros du conte 126 a un cheval blanc qui lui indique le moyen de retrouver la princesse que son père a perdue. — Le prince, qui va à la

recherche de l'Oiseau d'or, rencontre un renard (57) qui le transporte sur sa queue et lui donne les meilleurs conseils. — Dans ces trois derniers exemples, l'animal est un prince enchanté qui reprendra à la fin sa première forme.

Les animaux remplissent aussi certaines tâches au lieu et place du héros. — La nature de ces tâches a certainement déterminé le choix que le narrateur a fait de telle ou telle espèce zoologique. Lorsqu'il s'agit de retrouver dans l'herbe les perles de la princesse ou de ramasser le millet répandu par terre, la besogne est confiée aux fourmis (62, 17).— S'il faut retirer du fond de l'eau l'anneau de l'héroïne (17, 62) ou la couronne royale (107), des poissons ou des canards rendent au héros le service de lui rapporter l'objet perdu. — Les abeilles construisent pour lui un château en cire (107) et lui révèlent quelle est celle des trois princesses qui a mangé du miel (62). — Les corbeaux se chargent de traverser la mer qui est au bout du monde pour aller cueillir les pommes de l'Arbre de la Vie (17).— Le roi qui n'a que des filles exige-t-il du héros de lui donner un enfant mâle, la cigogne vient à travers les airs, tenant dans son bec un jeune prince (107). C'est qu'en effet, dans les traditions populaires germaniques, chaque nouvau-né est censé avoir été

apporté par une cigogne qui le laisse tomber dans le giron de la mère.

Tous ces animaux, sauf peut-être ce dernier (je ne connais pas l'origine de la légende), sont des animaux réels et non mythiques. On a soin d'expliquer leur intervention en racontant préalablement que le héros leur a rendu des services et qu'ils paient ainsi une dette de reconnaissance. Voici maintenant un exemple qui paraît emprunté à une source mythique. Le même roi, qui a voulu un enfant mâle (107), veut encore avoir une fontaine au milieu de la cour de son palais. Un pauvre tailleur, sous peine d'être décapité, doit réaliser son caprice; sentant son impuissance, il verse des larmes à l'idée du sort qui l'attend. Mais un jeune poulain, à qui il a donné la liberté, arrive dans la cour, en fait trois fois le tour au galop, et s'abat violemment par terre. Au même moment, on entend comme un coup de tonnerre, un fragment du sol saute en l'air et on voit jaillir un jet d'une eau pure comme le cristal, à travers lequel jouent les rayons du soleil. Nous retrouvons ici une variante de la légende hellénique où Pégase, d'un coup de pied, fait jaillir sur l'Hélicon la fontaine Hippocrène. On sait que dans le mythe, le cheval est toujours le symbole de l'eau.

Objets magiques. — Quand l'assistance des êtres vivants lui fait défaut, le héros trouve des objets qui ont des propriétés surnaturelles et à l'aide desquels il réussit à réaliser le dénoûment du conte.

Quelques uns n'ont qu'une action indirecte sur les événements. Ils permettent seulement au héros, lorsqu'il est dans une position embarrassée, de faire venir à son secours les êtres mythiques dont nous avons ci-dessus examiné le rôle. Le prince du conte 91 trouve une flûte dont il lui suffit de jouer pour que les elfes accourent exécuter ses ordres.— Le soldat du conte 116 voit au fond du puits une lumière bleue; lorsqu'il y allume sa pipe, un nain apparaît et se met à sa disposition. — Ailleurs c'est un anneau que l'on tourne et les esprits de l'air répondent aussitôt à l'appel (166). — Une princesse (113) possède un mouchoir dont elle frappe trois fois la terre et les êtres souterrains surgissent pour faire la tâche imposée au héros.—Les personnages mythiques agissent ici comme dans les exemples précédents. La seule différence consiste en ce que leurs actes ne sont plus spontanés; ils sont contraints d'obéir à celui qui détient entre ses mains l'objet magique.

Leur concours n'est pas d'ailleurs absolument

nécessaire ; le narrateur a pu les supprimer et concevoir un moyen plus simple d'arriver au but. Il donne au héros l'anneau des souhaits (72, 197). Celui qui en est possesseur n'a qu'à désirer et ses désirs, quels qu'ils soient, sont immédiatement réalisés. — Le conte 197 parle aussi d'un chapeau des souhaits.

D'autres objets magiques ne peuvent plus servir à tout et jouissent de propriétés spécialisées. Nous allons les passer en revue, en les classant suivant la nature de leurs destinations.

Les uns donnent le moyen certain de vaincre et de tuer son ennemi. Ce sont des armes infaillibles comme le javelot fameux qu'Artémis donne à Procris dans la légende hellénique. Pour mettre à mort des êtres surnaturels, il faut en effet posséder des armes surnaturelles. Ces armes sont d'abord des épées. — Dans l'Os qui chante (28), le pays est dévasté par un énorme sanglier ; une seule épée, une épée noire que le nain donne au héros, est capable d'ôter la vie à l'animal. — Une seule épée peut aussi donner la mort au dragon (60) ; elle est enfouie sous le seuil du palais et pour l'en arracher, il faut avoir vidé les trois coupes remplies de la liqueur qui donne la force. — Une autre épée coupe instantanément toutes

les têtes des personnes présentes, lorsque son détenteur la tient à la main et dit : à bas toutes les têtes, excepté la mienne (92). Il serait dangereux sans doute d'oublier la restriction. — Une dernière a une telle vertu qu'aucune armée ne peut lui résister et deux rois en font usage pour battre leurs ennemis (97). — Nous trouvons ensuite les armes blanches remplacées par les armes à feu. Ce sera le fusil infaillible (110, 129) ou la carabine qui ne manque jamais le but (111). — Enfin, l'auteur à qui nous devons la forme moderne du conte 54, lâchant la bride à son imagination, nous parle d'un havre-sac dont on fait sortir, autant de fois qu'on veut, sept soldats armés, d'un chapeau qui tire des coups de canon, et d'un cor qui abat instantanément les murailles les plus solides. Ce dernier trait est probablement emprunté à l'histoire biblique de la prise de Jéricho.

Après les moyens de combat, viennent les moyens de transport. Le héros est sur notre planète et l'action mythique se passe aux extrémités et en dehors de la Terre, donc dans des régions très éloignées, inconnues et inaccessibles aux mortels ordinaires. On ne saurait y parvenir que par des moyens surnaturels. Le conte donne

au héros des bottes avec lesquelles il fait en une enjambée autant de chemin qu'il en ferait en un jour sans leur aide (56).— D'autres bottes, plus merveilleuses, le transportent en un instant au point qu'il désire atteindre (96). — Certain cheval conduit son cavalier partout ; il peut même gravir la montagne de verre (93). — Un narrateur a même jugé le cheval inutile et s'est contenté de donner à son héros une selle sur laquelle il suffit de s'asseoir pour être aussitôt rendu à sa destination, le lieu que l'on cherche fut-il au bout du monde (193). — Le conte mentionne encore un chapeau et un manteau qui ont les mêmes propriétés. C'est avec le chapeau voyageur que le héros parvient au château du Soleil d'or (197). — C'est grâce au manteau voyageur qu'il peut atteindre le sommet du Granatenberg (122).

La légende grecque nous offre encore ici des sujets de comparaison. Les bottes du héros sont identiques aux fameuses sandales d'Hermès qui portaient des ailes. On appliquait également des ailes aux épaules du dieu ou à son chapeau ; nous avons là l'équivalent du manteau et du chapeau voyageur. Quant au cheval, il se reconnaît facilement dans Pégase, animal ailé, qui transporte Bellérophon dans les airs pour combattre la Chi-

mère et Persée dans le jardin des Hespérides pour y cueillir les pommes d'or.

Faut-il rendre la santé ou la vie à ceux qui l'ont perdue, les moyens ne manquent pas. Nous avons parlé plus haut de la liqueur qui donne la force (60). — L'esprit emprisonné dans la bouteille donne à son libérateur un chiffon qui guérit toutes les blessures (99). — Le héros devenu aveugle a la bonne chance de se trouver près d'un ruisseau dont l'eau rend la vue (121), ou sous une potence, et la rosée qui en tombe pendant la nuit a la même vertu (107). — Ce même personnage reçoit en don de son parrain l'herbe (44) ou l'eau (42) qui guérit, sauf dans les cas (et il en sera prévenu) où la mort a décidé de s'approprier le malade. — Certaines feuilles vertes rappellent les morts à la vie (16); une racine qu'il faut aller chercher très loin a aussi le pouvoir de ressusciter (60). — Mais le remède par excellence, celui qui reparaît le plus fréquemment dans la tradition, la panacée qui fait recouvrer la santé et l'existence, est l'Eau de la Vie (92, 96, 97) dont la source est gardée par deux lions. Nous avons affaire ici à une conception mythique dont l'origine est aussi ancienne que le fond primitif du conte. L'eau de la vie est identique à l'ambroisie de la légende grecque.

S'il est nécessaire de pénétrer dans un endroit clos, il existe une baguette magique qui ouvre toutes les portes (93, 96). — Cette même baguette (ou une autre) a le don de métamorphoser, comme celle que portait Hermès ou Circé.

On peut relever encore dans le recueil de Grimm quelques objets destinés à d'autres usages. — Un manteau rend invisible celui qui le porte (92, 93).

Un telescope permet de voir les choses les plus éloignées (129).

Certain chapeau produit du froid et celui qui s'en couvre supporte la chaleur d'une chambre de fer chauffée au rouge (71).

Saint Pierre donne à frère Lustig un sac dans lequel viendront se placer d'eux mêmes tous les objets qu'il désirera y voir entrer (81).

Pour entendre le langage des animaux, il faut manger du serpent blanc (117) ou avaler le cœur d'un dragon.

Pour acquérir la fortune, il faut manger le foie et le cœur d'un oiseau d'or (60), ou le cœur d'un oiseau innommé (122). On trouve tous les matins une pièce d'or sous son oreiller.

Le violon dont les sons forcent tous les auditeurs à danser (110) et le bâton qui, au commandement, frappe toutes les personnes présentes (36) ne per-

mettent pas, il est vrai, de faire des actions surnaturelles, mais leur possesseur peut obliger tous ceux qu'il rencontre à lui accorder toutes ses demandes et à subir toutes ses exigences. — Le narrateur du conte 110 a d'ailleurs trouvé le moyen d'arriver au même résultat sans aucun objet magique, il a donné au héros la propriété de ne pouvoir demander aucune faveur sans l'obtenir.

Enfin, il est encore d'autres objets magiques, comme la table ou la serviette qui se couvrent de mets au commandement, ou le pain qui ne diminue jamais et dont il a été parlé dans le chapitre IV.

Ces objets ne constituent pas des moyens donnés au héros pour accomplir des exploits. Cependant ils servent à la Fille aux deux yeux à ne pas mourir de faim (130), et le héros du conte 97 sauve, grâce à leur possession, deux royaumes de la famine. Il trouve là une source de richesse, car les deux rois le récompensent par le don de deux voitures chargées d'or.

Grâce à ces talismans, le héros, comme d'ailleurs tout autre le ferait à sa place, peut donc faire des actes surnaturels. Comment se les procure-t-il? Nous avons déjà dit qu'ils lui sont généralement donnés par quelqu'être mythique qu'il rencontre en son chemin. Parfois aussi, il les

trouve entre les mains de géants et les leur enlève. On peut se demander si le récit a quelque raison de placer entre les mains des géants, personnifications de la nuit, des objets qui, par leur nature, doivent appartenir aux lumineux. La réponse à cette question est probablement que la scène se passe dans le pays de la nuit; la nuit a tout dérobé, les objets magiques comme le reste, et ces objets doivent lui être repris par le lumineux.

Contre ces géants, il semblerait naturel que le héros employât la force; le conte nous le représente au contraire agissant par la ruse. Il rencontre par exemple deux géants qui se disputent le manteau voyageur et qui s'en remettent à lui du soin de décider à qui l'objet doit appartenir. Il demande à essayer la vertu du manteau. Les géants ont toujours l'esprit très borné et le remettent entre ses mains. Dès lors il n'a plus qu'à concevoir le désir d'être transporté hors de leur vue et il devient propriétaire du manteau. Les histoires de ce genre sont fréquentes dans les traditions populaires.

Le héros emploie aussi la supercherie pour venir à bout de quelques unes des épreuves qui lui sont imposées (8, 20). En voici un exemple : le roi du conte 20 envoie un petit tailleur combattre deux géants; s'il ne revient pas vainqueur, il n'épousera

pas sa fille. Le tailleur aperçoit les géants endormis au pied d'un arbre. Il remplit ses poches de pierres, grimpe dans l'arbre et lance un projectile sur l'un de ses ennemis qui accuse son compagnon de l'avoir frappé. De là dispute, lutte entre les géants qui s'entretuent, et le tailleur rentre vainqueur au palais [1].

Voici les seuls cas où le héros opère par lui-même; si je n'ai pas compté la ruse dans ses moyens d'action, c'est qu'il semble que ce ne sont pas là de véritables exploits.

Toutes ces plaisanteries sont d'ailleurs fort enfantines. Elles amusent encore les enfants, elles amusaient les populations encore dans l'enfance et leurs auteurs devaient sentir leur vanité très satisfaite quand ils les avaient imaginées. Elles n'ont rien de mythique, elles ne faisaient pas partie du récit primitif, il n'y a aucune raison d'y insister.

On peut rechercher si quelque cause spéciale justifie leur introduction dans le conte mythique.

1. Nous retrouvons ici la preuve que la forêt est toujours inhabitée. Les géants qui sont frappés d'une pierre ne cherchent pas si quelque être étranger a pu la leur jeter. Il n'y a personne et ils ne peuvent que s'accuser réciproquement. De même les deux géants qui se disputent le manteau voyageur ne rencontreraient jamais d'arbitre si le héros ne venait pas à passer.

Les textes anciens dépeignent Kronos comme rusé, Ulysse comme plein d'artifices et habile en stratagèmes. Si la ruse était naturellement dans l'essence des dêvas, le narrateur pouvait être amené à développer ce côté de leur caractère par quelque phrase ou quelque conception conservée de la légende originaire. Il semble pourtant inutile de remonter aussi haut. Les faits de supercherie doivent être des additions postérieures. Les contes populaires comprennent, à côté des récits mythiques, des récits facétieux et plaisants, qui ont été inventés directement. Avec le temps, il s'est opéré un mélange des détails des uns et des autres.

CHAPITRE IX

L'HEURE ET LE TEMPS

Le chapitre III a été consacré à l'étude des lieux qui sont le théâtre de l'action mythique. L'attention des mythographes ne paraît pas jusqu'ici s'être portée sur ce point dont nous croyons avoir montré l'importance. Le moment auquel se passent les événements a été aussi négligé. On doit remarquer cependant qu'il ne varie guère; il n'a donc pas été choisi sans motif. Nous verrons qu'il s'accorde avec notre théorie sur l'origine du conte.

L'heure du désenchantement. — Les incidents principaux du récit se produisent au moment où se lève la lumière matinale; c'est alors que le trésor est retrouvé, que le château reparaît avec toute sa splendeur, que le personnage enchanté reprend la forme ou la faculté qu'il avait perdue.

Dans le conte de la mère Hölle, quand la fille de la veuve, qui s'est jetée dans le puits où elle a

servi la vieille femme pendant un temps assez long, remonte sur la terre, elle se voit transformée et inondée d'une pluie d'or. Au moment où elle entre dans la cour de sa mère, le coq se met à chanter : Cocorico, voici notre fille d'or. Le cri de l'oiseau annonce le lever du jour. D'ailleurs une variante plus explicite dit que lorsque la jeune fille sort du puits, l'aube paraît et le coq chante. C'est qu'en réalité la jeune fille et l'aube ne font qu'un.

Hansel et Grethel, égarés par leurs parents dans la forêt (15), se retrouvent à la porte de la maison paternelle au moment où le jour se montre. — Dans le conte de la Lumière bleue (116), la princesse enlevée pendant la nuit rentre au palais lorsque le coq chante. — Le prince métamorphosé en grenouille (1) reprend sa forme humaine au lever du soleil[1]. — Le tailleur devenu aveugle (107) recouvre la vue au moment où l'aube paraît. — C'est le matin, à son réveil, que le fils du meunier (106) voit arriver la chatte devenue princesse dans un char attelé de six chevaux splendides et qu'il se transforme lui-même en revêtant de magni-

1. L'aube paraît avant le soleil, mais il ne faut pas exiger du conte une précision dont le narrateur ne peut comprendre la nécessité.

fiques habits à la place de ceux qu'il a portés pendant les sept années de sa vie souterraine. — Et de même, au moment où le soleil se lève, la fille du bûcheron (129), égarée dans la forêt et réfugiée dans la hutte d'un vieil homme gris où elle a passé la nuit, se réveille dans un palais magnifique et le vieil homme est devenu un prince.

Dans le conte 121, le héros doit désenchanter un château. Il y passe trois [1] nuits exposé aux coups des démons. Chaque nuit, il est battu et tourmenté jusqu'à ce que le jour paraisse. Alors la princesse vient le frotter avec l'eau de la vie et lui rendre ses forces épuisées. La troisième nuit, les êtres malfaisants le laissent presque sans vie; la princesse apparaît avec l'aube, le ressuscite et de noire qu'elle était, elle devient blanche et merveilleusement belle. — Le conte 4 reproduit une histoire analogue; mais les démons y disparaissent à minuit. L'heure de minuit s'est introduite postérieurement dans le conte, lorsque le mot « jour » a signifié un intervalle de vingt-quatre heures et que cette heure a marqué le point de séparation de deux de ces intervalles. Alors minuit, au lieu d'être le milieu de la nuit, est devenu la fin d'un

1. Le nombre trois n'a aucune importance.

jour et le commencement du suivant. Le narrateur a cru devoir faire évanouir les démons à ce moment, puisqu'on entrait dans un nouveau jour; cependant il a attendu l'aube pour le dénoûment. La troisième nuit, après le départ des démons, le héros s'endort et c'est seulement au point du jour, lorsqu'il se réveille, que le château est désenchanté.

La nuit et le sommeil sont généralement concomitants [1], et les peuples primitifs ont assimilé les deux phénomènes. Le réveil des êtres et le retour de la lumière se confondent aisément dans l'esprit. Au lieu de tout rapporter à l'aube comme moment critique, le conte peut la remplacer par l'instant du réveil du héros. Certaines transformations se produisent en effet lorsque ce personnage cesse de dormir.

Nous avons parlé dans un des chapitres précédents des histoires où le prince, après avoir délivré l'héroïne et lui avoir promis de l'épouser, perd tout d'un coup le souvenir de sa promesse et même de la personne à qui il l'a faite. Il est sur le point de contracter une autre union, lorsque la pre-

1. Voyez Homère, le soleil se couche et tous les dieux aussi; ils se lèvent avec l'aurore.

mière fiancée demande à passer la nuit dans sa chambre. Ce désir semble extraordinaire; on ne comprend pas comment elle ne cherche pas à se faire reconnaître pendant le jour, alors qu'il lui sera plus facile de l'aborder. Mais elle sait, ou plutôt le conte se souvient que cet état d'amnésie est une forme de l'enchantement, que l'enchantement cesse toujours le matin quand le héros se réveille, et qu'il retrouvera à ce moment seulement la mémoire du passé. Moyennant le don de certains objets surnaturels, l'héroïne obtient de s'introduire dans l'appartement du prince et, dès qu'il se réveille, il se jette dans les bras de la *vraie fiancée*.

La même explication nous aidera à comprendre un autre détail assez singulier du récit. Puisque les exploits du héros ne sont autre chose que les exploits de la lumière, ils doivent tous s'accomplir le matin et le moment du réveil du héros, synchronique avec le lever du jour, est aussi celui où les travaux dont il est chargé se trouvent terminés. C'est alors que les châteaux sont reconstruits, les objets triés, les lacs mis à sec, etc. Si ces travaux exigent un certain temps, on devrait donc procéder à leur exécution pendant la nuit. Mais comme le sens du mythe est perdu et que l'homme a coutume de vaquer à ses occupations pendant le

jour, quelquefois le héros est soumis pendant le jour à ses épreuves. Certains contes cependant ont conservé le souvenir du moment critique, de la manière suivante. Le héros, on l'a vu, n'opère pas toujours par lui-même; des êtres surnaturels se partagent la besogne. S'intéresse-t-il du moins à leur ouvrage et les regarde-t-il travailler? Nous lisons avec étonnement qu'il emploie le temps à dormir (113, 186, 193); dès qu'il se réveille, tout est terminé.

C'est aussi tous les matins, à son réveil, que celui qui a mangé le cœur de l'oiseau trouve une pièce d'or sous son oreiller. Notons dans ce cas particulier la répétition quotidienne de l'apparition du trésor.

Ne seraient-ce pas de pareils récits qui auraient donné naissance au proverbe qui prétend que le bien vient en dormant?

La durée du travail héroïque. — Lorsqu'une tâche est imposée au héros, le temps qui lui est accordé pour en venir à bout est souvent limité et généralement il est limité à douze heures (le conte suppose le jour et la nuit d'égale durée). Dans ces conditions, le travail doit s'exécuter pendant la nuit puisque le jour naissant le montre toujours achevé. En effet le conte du Serpent

Blanc, par exemple, rapporte que les fourmis emploient toute la nuit à ramasser les dix sacs de millet répandus dans l'herbe et le héros, qui n'a rien vu puisqu'il faisait nuit, aperçoit à son grand contentement, lorsque le soleil paraît, les sacs remplis et rangés devant lui. — C'est également le soir que le nain apparaît dans la chambre où est enfermée l'héroïne que le roi a condamné à filer (55) ; il file toute la nuit et son œuvre finit avec l'aube.

Nous trouvons pourtant d'autres exemples où le héros doit avoir terminé sa besogne à la nuit. — Dans le conte 113, le vidage du lac, la construction du château, l'abattage de la forêt, doivent s'exécuter entre six heures du matin et six heures du soir. — Dans le conte 193, la vieille femme dit au tambour qu'il doit avoir tout fini avant le soir. — Et de même pour l'héroïne du conte 186. — En Grèce aussi Jason devait, dans un seul jour, labourer le champ consacré à Mars, y semer les dents du dragon et tuer le monstre qui veillait à la garde de la toison d'or. — En voici la raison probable. Tout ce que fait le héros, on savait et on disait au commencement qu'il le faisait tous les jours, puisque la lumière renaît tous les jours. On s'en est souvenu et on en a naturellement conclu que,

puisqu'il le faisait tous les jours, il ne lui fallait pas plus d'une journée pour en venir à bout, et que le maximum de temps qu'il pouvait y employer était l'intervalle qui s'écoule entre le crépuscule du matin et celui du soir.

Toute autre durée du travail est due à la fantaisie du narrateur.

La durée de l'enchantement. — L'enchantement devait commencer le soir et finir le matin. Le conte paraît lui assigner une beaucoup plus longue durée. Le fils du meunier enfermé dans la caverne des chats y passe sept années (106). — Le soldat du conte 100 sert le diable pendant sept ans. — Peau d'ours (601) doit rester sept ans sans se laver ni se peigner et sans changer de vêtement. — La princesse Maleen (198) demeure sept ans dans la tour où le roi son père l'a enfermée. Le narrateur se croit obligé d'ajouter qu'on lui avait laissé pour sept ans d'aliments. La précaution était bonne, mais d'une exécution difficile. On ne savait pourtant pas qu'au bout de sept ans elle réussirait à sortir de sa prison. — La sœur des douze frères changés en corbeaux (9) ne doit ni parler ni rire pendant sept ans[1]. — Pourquoi cet intervalle

1. Ulysse, dans l'Odyssée, reste sept ans chez Calypso.

a-t-il été adopté par le mythe? Tout en conservant le nombre sept, il est permis de supposer que l'année remplace ici une autre division du temps. Il ne peut être question de sept heures; la forme originaire parlait probablement de sept mois. Le dieu, à qui le héros du conte s'est substitué, ne personnifiait pas seulement le crépuscule diurne, mais aussi le crépuscule de l'année. La période diurne et la période annuelle constituaient, dans l'esprit des anciens, deux phénomènes similaires composés de deux parties, l'une éclairée et brillante (l'été et le jour), l'autre sombre et triste (la nuit et l'hiver). Si le dieu, au lieu de représenter la lumière du jour, représentait la saison lumineuse, il ne renaissait plus chaque matin, mais tous les ans au printemps et sa disparition durait tout l'hiver. C'est ainsi qu'on a depuis longtemps expliqué la légende apollinienne où le dieu ne réside en Grèce que pendant une partie de l'année et quitte le séjour terrestre pendant l'hiver. C'est ainsi qu'on a interprété la fête annuelle du retour d'Adonis. De même Perséphonè, autre divinité lumineuse, était condamnée à vivre quatre mois sous terre, dans la compagnie d'Hadès, et huit mois sur la terre. Les poètes latins fixaient à six mois son habitation dans le monde souterrain. Le

héros du conte pourra donc être enchanté pendant tout l'hiver, c'est-à-dire pendant sept mois si telle est la durée de l'hiver dans la contrée où le récit a été composé. Nous trouvons d'ailleurs dans la tradition germanique un détail qui justifie cette interprétation des années par des mois. Le fils du meunier a demeuré sept ans chez les chats et il ne croyait pas y être resté plus de six mois (106). Et de même quand, au bout de sept ans, le diable (100) congédie son serviteur, celui-ci pensait qu'une demi-année seulement s'était écoulée depuis son entrée dans l'enfer. N'y a-t-il pas là une réminiscence de l'époque où la durée de l'enchantement était fixée à six mois?

Dans le conte 93, le héros reste un an au pied de la montagne de verre, sans pouvoir la gravir. Ici l'année remplace le jour.

D'une manière générale, l'année et le jour se confondent volontiers dans le mythe. Le héros du conte 193 est resté trois ans sur la montagne et il a cru n'y rester que trois jours.

Pour justifier cette conception du héros comme représentation de la lumière annuelle, nous ferons remarquer que l'époque du printemps a été quelquefois choisie pour le moment du désenchantement. Certain roi (3) retrouve l'héroïne dans la forêt, au

moment où la verdure fait son apparition sur la terre. — La femme dont le mari a été enlevé par la nixe malfaisante, le rencontre dans la forêt, alors que renaît le printemps (181).

On pourrait, il est vrai, objecter un exemple contraire tiré du conte 166 où la jeune fille est enlevée au printemps. Mais cette date a probablement été introduite par le narrateur parce que l'héroïne était occupée à cueillir des fleurs, comme Perséphonè lorsqu'elle fut enlevée par Hadès.

CHAPITRE X

LE NOMBRE TROIS

Le nombre trois revient à chaque instant dans les récits mythiques. Les personnages, les objets, les incidents se présentent continuellement sous une forme triple. Quelle est l'origine et le sens de cette triade? Si l'explication que nous avons donnée du mythe est exacte, il est difficile de comprendre comment elle s'est introduite dans la narration. Elle ne semble répondre à aucun phénomène naturel qui ait quelque liaison avec la conception originaire du conte. Et, en effet, elle devait être absente du mythe primitif. Remarquons d'ailleurs qu'on peut la supprimer sans enlever au récit son caractère, sans en modifier la nature.

Étudions, par exemple, les personnages. Tantôt le héros a deux frères (36, 54, 57, 64, 97, 106, 165, 197), tantôt l'héroïne a deux sœurs (46, 62, 88, 91, 96, 101, 113, 130, 179), et ces deux sœurs de l'hé-

roïne ne prennent généralement aucune part à l'action. Le conteur se borne à dire que le roi a trois filles et ce nombre n'est pas absolument exigé, car parfois il en a douze (133). La connaissance que l'on nous donne de ces sœurs n'est utilisée que pour indiquer que l'héroïne est toujours la plus jeune, ce qui la place dans le caractère qui lui est imposé par la tradition. Lorsqu'il s'agit de frères, le héros est toujours aussi le plus jeune. Pour utiliser les trois personnages masculins qui se trouvent à sa disposition, le narrateur les fait partir l'un après l'autre, soit pour courir le monde, soit pour tenter d'accomplir l'exploit héroïque lorsqu'il est connu à l'avance. Les deux aînés se mettent en route les premiers; ils sont arrêtés dans leur voyage par quelque incident ou échouent dans leur entreprise. Leur nombre est donc indifférent; le conte répète souvent d'ailleurs que la tâche imposée au héros a été déjà l'objet de nombreuses tentatives infructueuses. En général aucun détail particulier ne justifie qu'on en fasse mention. — Au lieu de trois frères, certains contes mettent en jeu trois personnages identiques, trois tailleurs dans le conte 114 ou trois soldats dans le conte 125.

Dans le conte 191, une princesse a promis sa main à celui qui pourrait se dérober à sa vue. Elle

jouit de la propriété de voir tout ce qui se passe dans le monde. Le narrateur, qui aime les nombres ronds, suppose qu'il y a cent personnages qui tentent l'expérience et que le centième seul doit réussir. Il lui suffisait donc de faire venir le héros après quatre-vingt-dix-neuf essais; mais, comme il ne peut se débarrasser du nombre trois, il raconte que quatre-vingt-dix-sept personnages ont précédemment échoué et ont été pendus pour leur insuccès, et il en introduit trois nouveaux dont deux sont destinés à subir le sort des précédents.

Dans quelques récits, les deux frères aînés ou les deux personnages qui ne sont pas le héros, ne disparaissent pas complètement après leurs insuccés du commencement. On les retrouve à la fin du conte; ils sont devenus les ennemis du héros, cherchent à s'en défaire ou à s'attribuer la gloire de ses exploits. Ils jouent alors le rôle des personnifications de la nuit, rôle incompatible avec leur nature s'ils étaient de la même race que le héros. La faute en est au narrateur qui a modifié le récit primitif, sans le comprendre.

Dès que l'habitude est prise de mettre en scène trois personnages, tous les moyens sont bons pour les introduire. Dans le conte 127, la princesse n'a pas de sœurs. Elle doit aller délivrer le prince

enchanté enfermé dans un poèle de fer. Elle sait qu'elle seule peut réussir à le désenchanter. Pour qu'il y ait trois essais, le narrateur lui fait envoyer une première fois la fille de son meunier et une seconde fois la fille du porcher. L'imagination seule est coupable de l'introduction de ces deux filles de serviteurs dans l'histoire du Poèle de fer.

Le nombre trois n'exerce pas seulement son influence sur les personnes, mais encore sur les événements. Ce n'est pas une épreuve qui est imposée au héros ; il y en a généralement trois (4, 6, 17, 20, 57, 62, 107, 113, 134, 186, 193) et, lorsqu'il n'y en a qu'une, le héros doit souvent s'y reprendre à trois fois pour en venir à bout.

A l'origine, chaque conte devait évidemment se borner à lui faire accomplir une seule tâche. Pour obéir à la nécessité du nombre trois, on dut en ajouter deux autres. Comme les actes surnaturels attribués au héros sont, ainsi qu'on l'a vu plus haut, assez nombreux, on put emprunter les deux additionnels à d'autres contes. Quelquefois aussi le narrateur les puise dans sa propre imagination, et il est facile de reconnaître ces derniers, car ils n'ont alors aucun caractère surnaturel. Voyons, par exemple, ce qui ce passe dans le conte 4. Il s'agit de soumettre à trois épreuves difficiles un homme

qui ne connaît pas la peur et qui voudrait l'éprouver. Seule, la troisième épreuve est de nature mythique; elle consiste à désenchanter un château et à y passer la nuit au milieu des démons qui en ont pris possession. Elle devait seule appartenir au récit originaire et c'est d'ailleurs toujours la dernière qui doit lui être attribuée. Quant aux deux autres, leur auteur s'est évidemment efforcé de chercher dans la vie ordinaire quelles étaient les situations les plus effrayantes où il pouvait placer son personnage. Il le conduit la nuit dans un clocher et fait apparaître devant ses yeux un fantôme vêtu de blanc. La seconde fois il lui fait passer la nuit sous une potence à laquelle des criminels ont été pendus. Ce sont là des faits humains auxquels il ne faut chercher aucune explication particulière.

Quand le héros doit répondre à des questions difficiles, ces questions sont au nombre de trois (29, 165).

Si l'œuvre du héros est unique, il s'y reprend à trois fois pour en parfaire l'achèvement, sans qu'on puisse apercevoir la raison de cette triple répétition, les circonstances restant la plupart du temps identiques. Il faut passer trois nuits consécutives dans le château pour qu'il soit désenchanté (4, 92). — La princesse du conte 22 met trois nuits à

découvrir le mot de l'énigme qu'elle cherche. — Cendrillon va trois fois au bal (21) avant d'épouser le prince. — La fiancée oubliée par le héros passe trois nuits dans sa chambre avant qu'il ne la reconnaisse (11, 127) et le narrateur a dû imaginer que, si le héros ne s'est pas réveillé les deux premières nuits, la raison en est qu'on lui avait fait prendre, sans qu'il s'en aperçut, un soporifique puissant. — Quand le héros doit rendre sa couleur première à l'héroïne qu'un enchantement a rendue noire, il doit passer trois nuits à subir les mauvais traitements des démons. Après la première, la princesse a seulement les pieds blancs; après la seconde, elle est blanche depuis les pieds jusqu'aux mains; elle n'apparaît dans toute sa beauté que le troisième jour (121). L'Hermès grec, personnification de la lumière, donnait instantanément la couleur blanche à ce qui était noir. En divisant le travail du héros en trois parties, le récit se trouve prolongé et aussi plus amusant pour les auditeurs; mais il y a altération du mythe primitif. — De même la femme du meunier, pour retrouver son mari enlevé par la nixe de l'étang (181), doit venir à trois reprises différentes jeter dans l'étang un objet magique. La première fois, la tête de son mari paraît seule au-dessus de l'eau;

la seconde fois, il se montre jusqu'à la ceinture, la troisième fois il remet le pied sur la terre.

Le pêcheur, qui pêche un poisson d'or, le rejette deux fois à l'eau avant de l'emporter chez lui pour le manger (35). — L'épouse du roi dont la belle-mère fait disparaître l'enfant (3, 49, 96) a trois couches successives avant que le dénoûment de l'histoire ne se poursuive.

Le héros n'est jamais exposé à un danger sans que deux autres accidents ne le menacent. La belle-mère de Blanche-Neige, jalouse de sa beauté, tente trois fois de l'empoisonner (53). — La princesse du Palais d'or (6) doit aussi échapper à trois causes de mort. Pour la sauver de la troisième, le fidèle Jean doit lui tirer trois gouttes de sang du sein droit. — Fundevogel et Lisa, poursuivis par la sorcière (51), sont trois fois sur le point de tomber entre ses mains et doivent se métamorphoser trois fois pour ne pas être reconnus. Ces trois métamorphoses se retrouvent dans d'autres contes (113, 79). Elles ne sont pas toujours identiques. Toutefois la dernière paraît être invariable (un lac et un animal aquatique). On peut donc croire qu'elle appartient, et qu'elle appartient seule, au récit le plus ancien. La fantaisie du narrateur s'est exercée sur les deux autres. La transformation

des deux amoureux en église et en chandelier (51) est certainement de date récente.

L'héroïne du conte 198, enfermée dans une tour, emploie trois jours à faire un trou dans le mur pour revoir la lumière.

Les objets eux-mêmes sont toujours au nombre de trois. — Le conte 36 parle de trois objets magiques : la table toujours servie, l'âne qui fait de l'or, le bâton qui frappe au commandement. Il y en a trois dans le conte 54 : le havre-sac qui fournit des soldats, le chapeau qui tire le canon, le cor qui abat les murailles. — La meunière qui cherche son mari (181) jette dans l'étang où demeure la nixe, un peigne, une flûte et un rouet. — Pour échapper à une autre nixe, le frère et la sœur du conte 79 ont à leur disposition une brosse, un peigne et un miroir. — Allerleirauh a trois robes, couleur du soleil, de la lune et des étoiles (65). — Le nain ou Jésus-Christ accorde au héros trois dons ou trois souhaits (13, 82, 110, 135).

Le dragon a trois têtes (91, notes), le diable a trois cheveux d'or (29), le fidèle Jean a trois barres de fer autour du cœur (1). Il faut trois feuilles vertes pour ressusciter le héros du conte 16.

Cette énumération des triades du conte est loin d'être complète; mais peut-être le lecteur la trou-

vera-t-il déjà un peu longue. Il resterait maintenant à expliquer comment on a été conduit à faire jouer au nombre trois un rôle aussi étendu. La triplicité n'a pas envahi le récit d'un seul coup; elle a dû s'appliquer d'abord à quelques détails particuliers avant de devenir un caractère aussi général et réellement universel. On a supposé que le nombre trois était un nombre sacré et je n'y contredirai pas. Mais cette raison est insuffisante pour nous faire comprendre son emploi dans les histoires dont il s'agit. Je crois qu'il faut chercher l'explication dans un résultat de l'influence du langage sur la pensée. Le mot qui signifie trois a dû entrer en composition, dans quelques unes des expressions du récit, à l'époque de sa formation. Il avait alors un sens différent qui se perdit probablement de bonne heure et qui le fit confondre avec un homophone équivalent à trois. Les mythographes doivent s'adresser à la langue sanscrite pour trouver la clef de ce problème, en étudiant les termes les plus anciens où ce mot se rencontre.

Une fois le nombre trois entré dans le conte, il est facile de comprendre l'extension qu'il y a prise. Le narrateur y trouvait l'avantage d'allonger et de varier son récit et d'intéresser davantage

son lecteur dont il tenait ainsi l'esprit en suspens en retardant le dénoûment par la répétition des incidents.

CHAPITRE XI

CONCLUSION

Les contes, nous l'avons dit en commençant, doivent être distingués et séparés en trois catégories : 1° les contes mythiques; 2° les apologues; 3° les facéties. La première catégorie est certainement la plus ancienne. J'aurais voulu, pour le recueil des frères Grimm, dresser la liste séparée des trois genres de récits. Mais le classement présente des difficultés et en voici la raison. En passant de bouche en bouche, les histoires se sont quelquefois confondues ou mélangées; le narrateur a souvent ajouté à un conte quelque détail emprunté à un autre. Il en est résulté qu'un fait mythique, par exemple, s'est parfois glissé dans un apologue, ou qu'une facétie a été introduite au milieu d'un récit fabuleux.

Nous pouvons citer comme exemple le conte du Vaillant petit Tailleur. Si l'on considère ses hauts

faits, le fond du récit est certainement mythique. Le tailleur fait jaillir l'eau d'une pierre ; il lance une pierre plus loin que ne peut le faire le géant; il tue deux géants, prend vivants un sanglier et une licorne. Ce sont là des exploits héroïques, identiques à ceux qui se retrouvent dans tous les contes. Mais si nous entrons dans le détail des moyens employés pour les accomplir, le vaillant tailleur n'est plus qu'un simple farceur. On a vu précédemment comment il se débarrasse de deux géants. Pour jeter la pierre plus loin que le géant, il la remplace par un oiseau qui s'envole et le géant, toujours niais, qui cherche en vain où l'objet a pu tomber, se reconnait vaincu. Pour s'emparer du sanglier, dès qu'il le rencontre et le voit se jeter sur lui, il se réfugie dans une chapelle où l'animal le suit. Puis il s'échappe par une fenêtre, trop étroite pour laisser passer son ennemi; il revient fermer la porte en dehors et le sanglier est prisonnier. Nous avons là un mélange de mythe et de facétie. On pourrait dire, qu'il n'y a rien de surnaturel et cependant le thème est certainement emprunté à la légende qui a fourni tous les éléments surnaturels. — Pour classer un pareil récit, il eut été nécessaire d'en faire une discussion spéciale. Nous avons préféré supprimer une divi-

sion des contes qui eût prêté à la contestation.

Nous nous sommes occupé uniquement des contes mythiques et le résultat de ces recherches est qu'ils se ramènent tous à un seul et unique récit. Sous les formes variées qui nous sont parvenues, ils ont toujours traité le même sujet et ce sujet, qui nous paraît fabuleux, était un sujet réel. Si l'on veut savoir ce dont était capable l'imagination de nos ancêtres aryens, il faut lire les apologues et les facéties. Contrairement à l'opinion reçue, tout ce qui est surnaturel et fabuleux n'est pas le produit d'une imagination qui, il faut le dire, ne serait pas seulement capricieuse, mais désordonnée; tout cela provient de la décomposition inconsciente de traditions qui racontaient des faits dont le théâtre est en dehors de la terre, dans le ciel. C'est ce que Max Muller nommerait des produits pathologiques. L'Aryen n'a pas inventé le surnaturel de ses contes; il avait exprimé par certaines phrases la description de certains phénomènes extérieurs; lorsque ces phénomènes cessèrent d'attirer aussi spécialement son attention, il finit par oublier complètement le sens des phrases que retenait sa mémoire; mais il continua de les répéter et d'y ajouter foi; il les développa en les répétant et il se trouva que les faits qu'il racontait

étaient tout à fait extraordinaires, d'une part parce qu'il avait altéré la signification des mots et aussi parce qu'il avait transporté sur la terre une action qui se passait dans le ciel.

Le conte décrit, en effet, la naissance de la lumière; c'est l'unique thème sur lequel on a brodé toutes les variations que nous connaissons. Il décrit ce phénomène non pas tel que nous le concevons, mais tel que le concevaient les premiers hommes lorsqu'à l'âge fétichique, ils animaient tous les objets et tout ce qui tombait sous leurs sens. C'est pourquoi le récit comporte des êtres animés et lorsque la nature originaire de ces êtres fut oubliée et qu'on ne connut plus que leurs noms, on fut naturellement conduit à leur attribuer la forme humaine.

De même qu'il n'y a qu'un conte, les personnages qui y figurent sont toujours les mêmes, (je ne parle, bien entendu, que des personnages principaux et laisse de côté les personnages accessoires que le développement de la narration et la fantaisie du narrateur ont pu leur adjoindre). Il semble qu'ils devraient se réduire à deux, celui qui personnifie le jour et celui qui personnifie la nuit; mais le personnage lumineux a été dédoublé; l'un personnifie la lumière, l'autre en devient pour

ainsi dire le créateur. Le premier est le prisonnier de la nuit et l'autre est son libérateur. Pour des raisons peut-être difficiles à déterminer actuellement, l'un est mâle, l'autre est femelle, et ils s'épousent généralement à la fin du conte. Le lieu de l'action est toujours le même et le drame se passe dans la région ténébreuse ; il se termine dans le pays de la lumière.

Ce qui a contribué d'abord à donner quelque variété à la description du phénomène, c'est que la naissance du jour produit un certain nombre d'effets distincts. Chacun d'eux a pu fournir la matière d'une phrase et, par conséquent, d'un mythe ; ces mythes, en s'unissant dans un même récit ou en s'y combinant de différentes manières, ont servi de canevas pour des narrations multiples. Nous nous sommes assez étendus sur ces effets de la lumière ou de la nuit pour n'y pas revenir ici. En outre les personnages et les lieux ont été dès le commencement affectés de polyonymie. Chacune des épithètes qui ont pu leur être attribuées en raison du rôle qu'ils étaient appelés à jouer est devenue un nom distinct et il y a eu autant de personnages que d'épithètes. On a expliqué plus haut comment le personnage lumineux était indifféremment le prince, le tailleur, le bucheron,

le militaire. La nuit, l'être malfaisant par excellence, après avoir été le dragon, le loup, etc., a pu devenir le diable, la nixe, la sorcière. Le pays de l'obscurité est tantôt une forêt, tantôt une caverne, une montagne, un endroit souterrain. Ces lieux ou ces personnages, d'abord identiques, ont cessé d'être confondus. — Enfin le narrateur ou les narrateurs successifs ont pris la liberté de donner quelques développements au thème primitif. Le héros étant devenu un être humain, on a introduit, par exemple, dans le récit, des personnages secondaires en lui créant une famille etc. De là sont résultées de nombreuses variantes qui permettent de lire sans trop de fatigue ou d'ennui un assez grand nombre de contes.

Ces additions faites au récit ne renferment généralement rien de surnaturel. Il y a cependant des exceptions.

Nous n'avons pas, en effet, discuté ici toutes les parties mythiques du conte. Notre étude s'est uniquement portée sur l'idée fondamentale qui en constitue la trame. Parmi les détails qu'y annexèrent successivement les narrateurs, quelques-uns offrent un caractère merveilleux et nous aurions dû en parler si nous avions prétendu interpréter tout ce qui comporte un sens caché. Nous pouvons

citer comme exemples l'Eau de la Vie ou les fruits de l'Arbre de la Vie qui rendent la santé aux malades et ressuscitent les morts. Cette eau et ces fruits ne se rattachent pas au mythe de la naissance du jour; mais c'est encore à quelque mythe primitif que le narrateur en a emprunté la notion, il ne les a pas directement imaginés. Il eut été certainement intéressant d'en rechercher l'origine (quelques tentatives ont déjà été faites dans ce sens et parfois avec succès), mais comme ces détails ne constituent pas une partie nécessaire du récit et peuvent en disparaître sans le dénaturer, nous avons préféré les laisser de côté pour le moment afin de ne pas distraire l'attention du lecteur du sujet qui constitue la base première de la tradition, sujet que nous avons voulu dégager et mettre uniquement en lumière.

Ceux qui ont allongé les contes étaient des hommes dont les idées étaient fort peu étendues, dont l'imagination était fort bornée, et si nous nous plaçons au point de vue de l'étude des traditions, nous ne pouvons que nous en féliciter. S'il en eût été autrement, la légende originaire nous serait parvenue complètement altérée et méconnaissable. Ceux par la bouche desquels elle a passé l'ont au contraire suffisamment conservée, sans qu'on

puisse dire qu'ils ont voulu respecter la tradition, mais parce qu'ils étaient incapables d'imaginer autre chose.

En comparant les contes germaniques aux légendes grecques, nous avons montré que le fond en était le même que celui des mythes religieux du polythéisme hellénique. On nous reprochera peut-être de ne pas avoir étendu nos recherches aux traditions des autres populations qui parlent des langues aryennes. Elles ne diffèrent pas de celles que nous avons étudiées. En multipliant les citations, nous n'aurions obtenu que des répétitions qui semblent inutiles.

On doit comprendre maintenant pourquoi nous avons procédé par une vue d'ensemble, jetée à la fois sur tous les contes. Si l'on se borne à l'examen d'un récit unique, on est sûrement capable d'en supposer quelque interprétation, mais cette interprétation reste toujours susceptible de critique et sujette à discussion. En réunissant au contraire tous les personnages, puis tous les lieux, puis tous les événements (du moins ceux qui, en raison de leur fréquente répétition, doivent appartenir à la légende primitive), nous avons pu réussir d'abord, ce qui est le point le plus important, à établir leur identité, et par suite l'unité de la conception

fondamentale qui a donné naissance au mythe.

La difficulté de retrouver l'idée première du mythe est facile à comprendre. Nous avons dit qu'il racontait l'emprisonnement de la lumière par la nuit, puis sa délivrance. Mais nous ne prétendons pas, et il ne faut pas supposer, que le conte actuel nous donnera, même sous une forme symbolique, la description exacte de ces phénomènes. — Le récit primitif a été développé, modifié, altéré par la transmission orale. Les détails surnaturels qui seuls appartiennent à la narration initiale ont eux-mêmes été soumis à des modes variés d'agencements qui ont dénaturé le cadre de la légende. Ce que nous prétendons, c'est que tous principaux personnages, leurs actes surnaturels, les lieux où ils agissent, sont les personnages, les actes et les lieux de récits qui retraçaient aux hommes des premiers temps la naissance de la lumière après sa disparition nocturne, et nous croyons être autorisés à conclure que ces récits ont été le point de départ des contes actuels.

Nous sommes désormais en mesure de discuter isolément chaque conte, d'y reconnaître et d'en séparer les éléments mythiques et d'en comprendre le sens.

Prenons dans le recueil des frères Grimm un conte simple, constitué par un seul événement, sans aucune complication, tel que le Petit Chaperon rouge (26). Tout le monde, en France, connaît cette histoire que Perrault a vulgarisée. Telle que Perrault nous la présente, il serait fort difficile d'en trouver le sens caché, elle ne révèle aucun caractère mythique. Une jeune fille traverse un bois où elle rencontre un loup, entre en conversation avec lui, raconte qu'elle est chargée d'une commission pour sa grand'mère ; le loup mange la grand'mère et l'enfant. La conversation de la jeune fille et du loup est sans doute en dehors des lois naturelles, mais les fables font parler les animaux ; c'est là un reste de nos anciennes croyances fétichiques ; nous ne devons pas regarder comme des faits mythiques les causeries des bêtes entre elles ou avec les humains. Les loups mangent quelquefois des enfants et s'attaquent aussi à des adultes. On peut trouver étrange que l'animal, s'il a faim, perde du temps en bavardages et ne dévore pas immédiatement le petit chaperon rouge, mais le narrateur a le droit de retarder la conclusion. Si nous ne possédions que la version de Perrault (ou d'autres versions similaires, par exemple celle qu'a publiée Bladé dans ses contes de Gasco-

gne [1]) nous rangerions le Petit Chaperon rouge dans la catégorie des fables et nous supposerions volontiers que celle-ci a été imaginée pour enseigner aux jeunes filles qu'elles ne doivent pas causer dans les bois avec des étrangers. Mais le récit germanique, qui débute comme le conte français, ne se termine pas comme celui-ci, au moment où la jeune fille est mangée. Arrive alors le chasseur (dont il n'a pas été question jusque-là, mais que l'auditeur doit connaître comme un des personnages habituels des contes) qui trouve le loup endormi dans le lit de la grand'mère, et voici comment l'histoire continue :

Le loup s'endort et ronfle bruyamment. Le chasseur passait justement devant la maison. Il dit : « Comme la vieille femme ronfle ! Je vais voir si elle a besoin de quelque chose ». Alors il entre dans la chambre, s'approche du lit et reconnaît qu'il est occupé par le loup. « Je te trouve donc vieux pécheur, s'écrie-t-il, il y a longtemps que je te cherche ». Et il s'apprête à lui tirer un coup de fusil, lorsque l'idée lui vient que l'animal a peut-être dévoré la grand'mère et qu'il serait possible de la sauver. Il prend une paire de ciseaux

1. III, p. 189.

et ouvre l'estomac du loup endormi. Le petit chaperon rouge s'en échappe aussitôt en disant : « Ah ! que j'ai eu peur et comme il faisait noir là-dedans ». Puis la grand'mère reparaît à son tour, également vivante. Le petit chaperon rouge va chercher des pierres qu'il introduit dans la panse de la bête et celle-ci enfin se réveille. Elle essaie de s'échapper, mais le poids des pierres gêne sa course ; elle tombe et meurt.

Ici nous sommes en plein mythe ; nous possédons le fond originaire du récit, complètement disparu de la version française qui n'a conservé que la partie accessoire.

Où reconnaît-on le surnaturel ? Premièrement dans ce fait que le loup ne mange pas le petit chaperon rouge, mais qu'il l'avale d'un seul morceau et sans le blesser. Il est inutile d'insister sur l'impossibilité d'un pareil événement. En second lieu, dans cet autre fait que la jeune fille a pu rester dans l'estomac de l'animal sans y être asphyxiée et peut en ressortir vivante. Voilà ce qui est contraire à toute observation, ce que l'esprit humain n'aurait eu nulle raison d'imaginer, ce qui nous autorise à chercher une explication spéciale. Il est également merveilleux que le loup se laisse ouvrir le ventre sans se réveiller ; mais nous pouvons

laisser le sommeil de cette bête au compte du narrateur qui n'a pas trouvé d'autre moyen de justifier la facilité de l'opération.

Si maintenant on veut se reporter à l'interprétation générale que nous avons donnée des contes, on comprendra sans peine qu'elle est, dans le cas du petit chaperon rouge, clairement justifiée. Nous retrouvons les trois personnages ordinaires du drame : le loup, personnification de la nuit; le petit chaperon rouge, représentation féminine de la lumière; le chasseur, l'homme qui porte l'arme, identique au héros hellénique qui délivre l'héroïne du monstre mythique. L'action se passe, comme d'habitude, dans la forêt. La jeune fille, c'est-à-dire la lumière, est absorbée ou avalée par la nuit. Puis le matin, le héros fend les ténèbres et la lumière reparaît. Remarquons l'exclamation de la jeune fille : « Comme il faisait noir là-dedans » et aussi l'expression du narrateur qui rapporte qu'à la sortie de l'estomac du loup, le petit chaperon est lumineux *(leuchtet)*. Ce chasseur, qui survient sans aucune préparation, est une preuve certaine que nous avons affaire à une vieille légende dont le sens n'est plus compris. Si le narrateur eut un peu réfléchi, il l'eut remplacé par le tailleur, puisqu'il s'agit de donner quelques coups de ciseaux

et que son fusil est inutile. Mais nous savons que le tailleur et le chasseur sont le même personnage.

Dans le mythe grec de Persée, Andromède n'a pas été la proie du monstre; elle est seulement menacée de devenir sa victime. Le conte du petit chaperon rouge s'accorde mieux avec le phénomène que l'on a voulu représenter. Le conteur grec a probablement modifié le récit parce qu'il lui a paru difficile de rendre la vie à un être dévoré par un animal, mais un exemple d'une pareille absorption a été conservé dans le mythe de Kronos [1] qui avale tous les enfants de Rhéa, son épouse, de peur d'être détrôné par l'un d'eux. Et le petit chaperon rouge mettant à sa place des pierres dans l'estomac du loup rappelle Rhéa faisant avaler à Kronos une pierre à la place de Zeus (l'explication de ce détail du mythe est peut-être encore à trouver).

Un autre conte de Grimm, le Loup et les sept Chevreaux (5), dont on trouve des versions chez différentes populations aryennes, reproduit le même mythe sous une forme peu différente.

Une chèvre qui a sept petits, va dans la forêt

1. J'ai expliqué le mythe de Kronos dans mon ouvrage sur la Nature des dieux, chap. 24.

chercher du bois. Elle recommande à ses chevreaux de se garder du loup pendant son absence ; ils le reconnaîtront à sa voix rauque et à ses pattes noires.

Le loup vient frapper à la porte et demande à entrer ; mais sa voix le trahit et les chevreaux refusent de lui ouvrir. Alors le méchant animal va acheter de la craie et la mange pour se rendre la voix plus douce. Une seconde tentative pour pénétrer chez la chèvre est encore infructueuse parce qu'il a laissé voir ses pattes qu'il a appuyées sur le rebord de la fenêtre. Il se rend chez le meunier voisin et se les fait enduire de farine. Puis il revient une troisième fois (le nombre trois se répète toujours dans le conte) et, trompés par la douceur de sa voix et la blancheur de ses pattes, les malheureux petits chevreaux ouvrent imprudemment la porte. Le loup se jette sur eux, en dévore six, puis s'en va digérer son repas sous un arbre voisin et s'y endort. La mère chèvre rentre bientôt au logis et n'y trouve que le plus jeune chevreau dont le loup n'a pu découvrir la cachette et qui lui raconte ce qui s'est passé. Tous deux sortent de la maison, aperçoivent le loup endormi et remarquent que quelque chose s'agite dans son ventre. Alors le petit chevreau va chercher des ciseaux, la mère ouvre l'es-

tomac de la bête d'où s'échappent tous ses enfants et l'incision est recousue après qu'on a remplacé les chevreaux par de lourdes pierres. A son réveil le loup veut aller boire au puits voisin; le poids des pierres le fait tomber au fond et il s'y noie.

Le loup joue le même rôle que dans le petit chaperon rouge. Le récit se rapproche davantage du mythe hellénique. Six chevreaux sur sept sont avalés; le plus jeune seul échappe à la bête féroce. Kronos avale aussi tous ses enfants, à l'exception de Zeus qui est né le dernier. Rhéa, l'épouse de Kronos, n'a que six enfants, tandis que la chèvre en a sept; cette différence est certainement sans importance. Si l'on doutait que cette absorption des enfants dans l'estomac de Kronos est simplement un moyen de les faire passer dans le séjour de la nuit, il suffirait pour s'en assurer de se reporter à la légende d'Ouranos dont celle de Kronos n'est qu'une variante. Ouranos ne veut pas que ses enfants voient la lumière et il les plonge dans l'obscurité, dans les profondeurs de la terre. C'est encore Kronos, le dernier né, qui délivre ses frères. Armé de la *harpè* que sa mère lui a mise entre les mains, il joue le rôle du coupeur comme le petit chevreau avec ses ciseaux. Le moyen de rendre la vie aux enfants avalés dépend de la fantaisie du

narrateur. Le petit chevreau ouvre l'estomac du loup, Zeus fait prendre un vomitif à son père. L'auteur de cette dernière variante appartient à une population plus civilisée.

La différence sensible, que nous ne saurions passer sous silence, entre la légende grecque et la légende germanique, est celle-ci : dans la première, l'ennemi des enfants est leur père, tandis que le loup ne semble pas pouvoir être apparenté à la chèvre. Le loup est noir et la chèvre est blanche, puisque c'est la différence des couleurs de leurs pattes qui doit permettre aux petits chevreaux de les distinguer. Le loup qui personnifie la nuit est l'ennemi des chevreaux qui personnifient la lumière, mais il ne faut pas oublier que le jour est aussi le fils de la nuit.

Le dernier point sur lequel l'attention mérite d'être appelée, c'est que dans l'histoire des chevreaux, comme dans celle du chaperon rouge, le mythe est à la fin et se trouve précédé d'un préambule qui ressemble tout à fait à une fable. Si le récit se terminait, ainsi qu'il arrive dans le Chaperon rouge de Perrault, au moment où le loup dévore les chevreaux, le mythe disparaîtrait complètement et le conte pourrait se ranger dans la catégorie des apologues. Toute la première partie

peut être considérée comme le produit unique de l'imagination. Elle ne ressemble en rien au commencement du petit Chaperon rouge, mais la seconde partie, la partie fabuleuse, est identique dans les deux histoires.

Cette courte discussion avait pour but de montrer dans quel ordre d'idées doivent être étudiés les contes, avec quel soin l'on doit séparer ce qui est mythique et seul susceptible d'une interprétation spéciale, et comment cette interprétation ne peut être obtenue que par le rapprochement et la comparaison des traits analogues dans les divers récits. — Incidemment, on a pu constater que le conte germanique est plus près de l'origine que la légende grecque, comme on pouvait le présumer en raison de la différence du degré de civilisation des deux peuples.

Nous terminerons là ces remarques. La théorie que nous avons exposée sur l'origine des contes a été le fruit de longues méditations. Nous serions heureux de faire partager à nos lecteurs notre foi dans sa réalité. Quoiqu'il en soit nous espérons qu'elle appellera la discussion sur un sujet qui n'a pas encore été épuisé, contrairement à ce qu'affirment certains mythographes.

TABLE DES MATIÈRES

Pages.

PRÉFACE..... 1

INTRODUCTION : LES CONTES MYTHIQUES..... 1

CHAPITRE I. — LES PERSONNAGES DU CONTE..... 13

Le héros. — Le prince. — Le tailleur. — Le bûcheron. — Le militaire. — Autres conditions. — La beauté du héros. — Il est la première chose vue.

La famille du héros. — Ses frères. — Les sœurs de l'héroïne. — La belle-mère.

Les ennemis du héros. — Les géants. — Les nixes. — Le diable et les sorcières. — Les voleurs. — Les nains. Les animaux. — Les animaux fabuleux. — Les animaux non fabuleux.

CHAPITRE II. — LE SUJET DU CONTE..... 49

CHAPITRE III. — LE THÉATRE DE L'ACTION..... 55

Les lieux mythiques. — La forêt. — L'arbre. — Les lieux souterrains. — Le puits. — La caverne. — Les lieux obscurs. — La montagne et le rocher. — L'eau. — L'animal.

CHAPITRE IV. — LE TRÉSOR..... 79

L'origine de l'idée du trésor. — Les lieux où il est caché. — Les formes sous lesquelles le héros acquiert la fortune.

CHAPITRE V. — LE CHATEAU..... 88
Le château représente la région lumineuse. — Il faut passer l'eau pour y arriver. — Le château enchanté. — Il est occupé par les démons. — Caché par un nuage. — Endormi. — Transformé en cabane. — Disparu. — Englouti sous terre.

CHAPITRE VI. — LES PERSONNAGES ENCHANTÉS..... 102
Les diverses formes d'enchantement. — La domesticité. — Le sommeil. — La pétrification. — L'amnésie. — La cécité. — Le personnage perdu. — Celui qui ne rit pas. — Celui qui ne parle pas. — Celui qui ne mange pas. — La vieillesse et la laideur. — La misère. — La couleur noire. — La malpropreté. — L'enveloppe noire. La métamorphose en animal.

CHAPITRE VII. — LES FAITS HÉROIQUES..... 119
Le héros combat le monstre. — Il dissipe le nuage, vide le lac, abat les arbres, perce des objets, construit des châteaux. — Il va dans les lieux inaccessibles. — Il remporte le prix de la course. — Il trouve ce qui est perdu. — Il trie et met en ordre les choses. — Il devine tout. — Il donne la vie ou la santé. — Il fait jaillir des sources. — Il résiste à l'action du feu. — Il voit et entend tout. — Il désenchante ce qui est enchanté. — Il est musicien.

CHAPITRE VIII. — LES MOYENS DU HÉROS..... 146
Le héros ne fait rien sans aide. — Il accomplit ses exploits avec le concours des êtres mythiques — ou avec le concours des animaux — ou avec des talismans. — Énumération des principaux objets magiques. — L'emploi de la ruse.

CHAPITRE IX. — L'HEURE ET LE TEMPS..... 170

L'heure du désenchantement. — La durée du travail héroïque. — La durée de l'enchantement.

CHAPITRE X. — LE NOMBRE TROIS 181
Rôle de la triade dans le conte. — Trois personnages. Trois épreuves. — Triple répétition d'une même épreuve. — Trois objets magiques.

CHAPITRE XI. — CONCLUSION..... 191

Le Puy. — Imprimerie Marchessou fils.

THE BORROWER WILL BE CHARGED AN OVERDUE FEE IF THIS BOOK IS NOT RETURNED TO THE LIBRARY ON OR BEFORE THE LAST DATE STAMPED BELOW. NON-RECEIPT OF OVERDUE NOTICES DOES NOT EXEMPT THE BORROWER FROM OVERDUE FEES.

CANCELLED

W E N E R
BOOK DUE
JUN 1 1992

H66555

25227.2.2
Le surnaturel dans les contes popul
Widener Library 003473006
3 2044 089 049 001